

MOBILE SUIT GUNDAM

IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics &
World

機動戦士ガンダム

鉄血の オルフェンズ メカニクス & ワールド

機動戦士ガンダム
鉄血のオルフェンズ



MOBILE SUIT GUNDAM

IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics &
World

機動戦士ガンダム

鉄血の オルフェンズ

メカニク &
ワールド

機動戦士ガンダム
鉄血の
オルフェンズ



CONTENTS

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ メカニック&ワールド

1st SEASON PLAYBACK

- 004 ストーリーダイジェスト
- 008 主要人物&勢力関係図
- 010 モニターグラフィックスセレクション
- 012 チーフメカアニメーター・有澤寛
メカ原画セレクション&コメント

MS MECHANICS REVIEW

- 【 ガンダム・フレーム 】
- 018 ガンダム・バルバトス
- 024 ガンダム・グシオンリベイク／ガンダム・グシオン
- 028 ガンダム・キマリス／ガンダム・キマリストルーパー
- 【 グレイズ・フレーム&ヴァルキュリア・フレーム 】
- 032 グレイズ／グレイズ(アーレス所属機)／
グレイズ系共通コックピット
- 036 グレイズ(地上戦仕様)／
グレイズ(地上戦仕様・エドモントン駐留部隊カラー)
- 037 グレイズ改／グレイズ改式(流星号)
- 039 シュヴァルベ・グレイズ
- 041 グレイズリッター
- 043 グリムゲルデ
- 045 グレイズ・アイン
- 【 ティワズ・フレーム&ロディ・フレーム／艦艇ほか 】
- 048 カラー設定画集
- 050 百鍊／漏影
- 053 百里／ティワズMS共通コックピット
- 056 マン・ロディ
- 058 スピナ・ロディ／
ロディ系&ガンダム・グシオン共通コックピット
- 060 モビルワーカー各種
(鉄華団／ギャラルホルン／ユニオン)
- 064 強襲装甲艦イサリビ
- 070 強襲装甲艦ハンマーヘッド／オルクスの船
- 072 ハーフビーク級戦艦
- 074 ビスコ級クルーザー
- 076 長距離輸送ブースター クタン参型ほか
- 078 モビルスーツの所属・鹵獲・改造早わかり!
- 080 チーフメカアニメーター・有澤寛インタビュー&
メカ原画セレクションPART.2

THE WORLD OF "POST DISASTER"

- 082 考察 世界観 P.D.(ポスト・ディザスター)という世界
- 086 考察 ギャラルホルンとは?
- 090 考察 モビルスーツとは?
- 096 美術設定
- 100 寺岡賢司に聞く 世界観としての美術設定
- 105 各種ビークル／パイロットスーツほか

INTERVIEWS

- 108 メカデザイナー座談会
(鷲尾直広／海老川兼武／形部一平／寺岡賢司)
- 119 作品タイトルデザイン STRINGSコメント
- 120 バンダイホビー事業部・てんい
ガンプラ開発インタビュー
- 124 監督・長井龍雪インタビュー



鉄華団 男の花道 旗揚げ篇

STORY DIGEST

ストーリーダイジェスト

鉄華団の旗揚げからクーデリア・藍那・バーンスタインの地球護送完遂まで、彼らのたどった筋道はまさに波乱に満ちていた。そんな鉄華団のこれまでを見どころポイントとともに振り返ってみよう。

鉄血編

CGSの大人たちを追い出し鉄華団と組織を改めたオルガ達は、クーデリアの護送任務を引き継ぐことにする。クーデリア

と鉄華団を乗せた艦イサリビが門出の時を迎えるが、出発早々戦いに巻き込まれるのが鉄華団らしい。



#4 命の値段

POINTS !

コーラルにみるギャラルホルンの体質
クランクの戦死に衝撃を受けるアイン
ウィル・オー・ザ・ウィズブ改めイサリビ就役！
マクギリスとガエリオ、三日月と邂逅
トウモロコシの値段が示す搾取される火星

地球へ行く段取りを付ける合間に、クーデリアは三日月たちと火星のトウモロコシ畑を訪れ、一緒に作業をする。そこには彼女が救おうと願う市井の人々の姿と現実があった。

CGS編

民間警備会社CGSに、火星の独立を願う少女クーデリア・藍那・バーンスタインを地球に送り届ける護衛の依頼が舞い

込む。しかしそれを心よく思わない勢力も存在した……すべての物語の発端となるのがこの「CGS」編だ。



#1 鉄と血と

POINTS !

ガンダム・バルバトス起動！
MWとMS（グレイズ）の戦力差に戦慄すべし
逃げる大人たち、残る子供たちの覚悟
バルバトス登場時の熱い展開とBGM
クーデリア、三日月に握手を拒まれる……

クリュセ代表の娘であるクーデリア・藍那・バーンスタインの地球行きを警護する任務を受けたCGS。しかしギャラルホルンはそれを阻止すべくMS隊を差し向ける。



#5 赤い空の向こう

POINTS !

阿頼耶識システムの能力が詳しく描かれる
バルバトス、第2形態で出撃
宇宙での戦いにまだ不慣れなバルバトス
マクギリス、ガエリオとの初バトル
昭弘、グレイズ改で出撃す！

地球へ向けオルクス商会の手引で火星を発つ鉄華団。しかしその内通によって宇宙ではコーラル率いるギャラルホルンの部隊が待ち受けており、激しい戦いとなる。



#2 バルバトス

POINTS !

阿頼耶識システムの闇が早くも露呈
ガンダム伝統の「腐った大人と抗う子供」の図
アイン受難の始まり!? クランク二尉の苦悩
癒し役、クッキー&クラッカ登場
監査局の美形2人はどう動くのか!?

バルバトスの起動と活躍により辛くもギャラルホルンの部隊を退けるCGS。しかし真先に逃げ出した一軍や上層部にオルガ・イツカは見切りをつけ、ある計画を実行する。



#6 彼等について

POINTS !

オルクス商会に代わる後ろ盾はティワズ？
三日月と年少組、クーデリアに字を習う
相変わらず怪しい動きのノブリス
オルガ、三日月を語る「すげえよミカは」
マルバ社長、タービンスの名瀬と共に再登場

地球に向けての確実な筋道を模索する鉄華団一行。ギャラルホルンの妨害にも対抗できる後ろ盾として、圏外圏で名のしれたティワズとの接触を図ろうと模索するが……。



#3 散華

POINTS !

「決闘」にみる旧い時代の体質
盾に布を着けた決闘仕様のグレイズ
潔いクランクにも容赦のない三日月
メイスには仕込みバイルバンカーが
新生「鉄華団」の出発

クーデターを起こしCGSを乗っ取ったオルガと参番組のメンバーは、クーデリア護送任務続行を決意。そこにギャラルホルンのクラシク・セントが「決闘」を申し込んでくる。

ブルワーズ編

鉄華団と宇宙海賊ブルワーズとの戦いが繰り広げられるブルワーズ編。この世界においてヒューマンデブリとして扱われた

人間がどうなるのか、というのは衝撃的。昭弘と昌弘兄弟の血縁の絆といったテーマも描かれる。



#10 明日からの手紙

POINTS
!

重MS、マン・ロディ登場

歳星でオルガを介抱したメリビットが乗船

昭弘の生き別れの弟、昌弘登場

アトラ、昭弘の身の上話が明かされる

やはり容赦ない三日月の一撃!

バルバトス調整のため残った雪之丞と三日月以外の面々は、ティワズの航路で地球へ向かう。しかし宙域を警戒する昭弘とタカキに、謎の重モビルスーツ部隊が襲いかかる!



#11 ヒューマン・デブリ

POINTS
!

タカキは重傷を負うも一命をとりとめる

バルバトス第4形態、クタン参型で出撃!

硬いぞ! 重装甲ガンダム・グシオン登場

マクギリスの許嫁、アルミリアに啞然!

個性が炸裂! クダル・カデル

昭弘たちを襲撃したのは、武闘派で知られる宇宙海賊ブルワーズだった。ギャラルホルンの力をバックに、クーデリアの身柄引き渡しを要求するブルワーズが仕掛けてくる!



#12 暗礁

POINTS
!

装甲の隙間を狙う三日月の技

三日月、クダルに快楽殺人者呼ばわりされる

昭弘と昌弘、それぞれに在る過去と今

ハンマーヘッドの艦首は、金槌だった

多くの犠牲者を出した艦内制圧戦

昭弘の弟、昌弘がブルワーズで戦っていると知った一行は、ブルワーズを退け、昭弘と昌弘を引き合わせるべく奮戦する。しかし、事態は思わぬ方向へ……



#13 葬送

POINTS
!

ヤマガタ案の宇宙花火を弔砲に

棺いっぱい思い出の品、生まれ変わりを祈って

三日月の心にも無意識に負担が?

三日月、唐突にクーデリアにキスをする

昭弘、あえてグシオンに乗機に選ぶ

ブルワーズとの戦いには勝利したが、多くの犠牲者を出した鉄華団。死者を弔い、生き残った者の気持ちに整理をつけるため、メリビットは葬儀を行うことをオルガに提案する。

ティワズ編

ギャラルホルンに対抗するためにティワズ奪下となるのがこのティワズ編。義兄弟の盃という、なんとも古風な展開は刺激的。

ティワズの本拠地である歳星での、戦いから離れた鉄華団の面々の様子なども見どころ。



#7 いさなとり

POINTS
!

バルバトス第3形態で戦闘

一撃離脱型の百里とバルバトスの相性は悪し

百鍊2機とグレイズ改で渡り合う昭弘

火星軌道に引き続き、ユージン度胸のイサリビ操船

不利な状況にめげぬ三日月と昭弘の執念

鉄華団の前に現れたティワズの下部組織タービズ。しかし交渉を行うどころではなく、むしろマルバの言で鉄華団の資産を回収に来た「敵」としての登場であった。



#8 寄り添うかたち

POINTS
!

鉄華団、タービズの名瀬と和解

“鉄華団”の意味が語られる

「名瀬ファミリー」に鉄華団一行驚愕

組織の正当性と実力を名瀬に見せつけた鉄華団は、彼の手配でティワズ首魁、マクマード・バリストンとの交渉の席に付く。一行はティワズ本拠地、歳星に向かう。



#9 盃

POINTS
!

マクマード、クーデリアを諭す

名瀬とオルガは義兄弟の盃をかわす

オルガ、緊張から解放され羽目を外す

バルバトス、ティワズ資本でフル改装

ティワズのボス、マクマード・バリストンと面会した鉄華団。オルガと名瀬は義兄弟の盃をかわす。また、クーデリアにこれからの世の動きを予想しティワズと手を結ぶよう提案する。

圏外圏の各勢力

ティワズ

木星圏を拠点とする複合企業体。独自にMS開発を行えるほどの強大な力を持つが、それでも圏外圏を離れた地球圏では1企業にすぎない。

タービズ

ティワズの輸送部門を管理する下部組織のひとつ。代表は名瀬・タービン。ハンマーヘッドを母艦に活動をする。

ブルワーズ

宇宙海賊のひとつ。武闘派で知られるものの、本来ティワズと正面切って事を構えられるほどの力は持っていない。

クリュセ 独立自治圏

火星のアーブラウ領独立自治区。バーンスタイン家(クーデリアの家系)によって統治されているが、民衆の不満は高まりつつあり、独立運動が活発化している。



ティワズ本部 歳星

地球降下編

様々な『ガンダム』シリーズでスペクタクルとして描かれる地球降下(大気圏突入)の本作流の描き方はポイント。さらにその

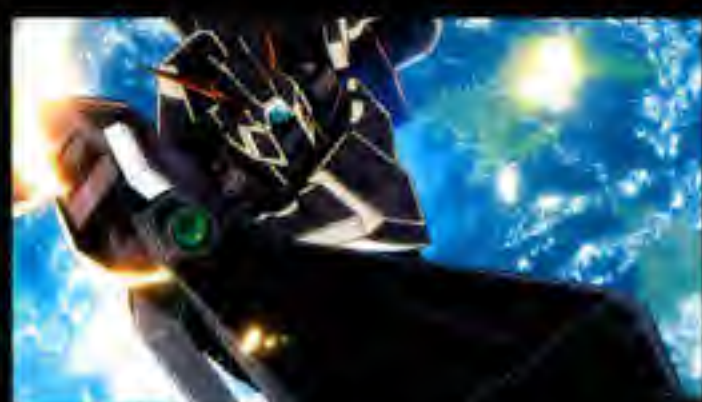
後は鉄華団の意義と存在理由を自らに問い直すことにもつながる衝撃の出来事が……

#18 声

POINTS

マクマード、ノブリスに続きモンターク商会の援助を得るまさかのクランク二尉が再登場、アインが語る過去三日月、モンタークの正体をあっさり看破る面壁九年、堅牢堅固なカルタ・イシュー登場
クーデリアに目をつける蒔苗・東護ノ介登場

クーデリアの演説により、ギャラルホルン統制局の攻撃は(アフリカユニオンへの要請で)停止。そしてこのクーデリアの声はその後の鉄華団を取り巻く状況を変えつつあった。



#19 願いの重力

POINTS

クーデリア、ようやく三日月と握手する
バルバトス、モンタークの援助で第5形態へ
阿頼耶識を用いたユージンの怒涛の操船
モンターク、グリムゲルデで腕前披露
グレイズリッターとバルバトス、降下しつつ交戦

もはや地球に降下するのみ、というタイミングで、カルタの地球外縁軌道統制統合艦隊(長い)と戦艦になる鉄華団、イサリビ(とブルワーズ艦)を陽動に、防空網をくり抜ける



#20 相棒

POINTS

初めての魚は気色悪くて食べられない!?
三日月、名前の由来の“三日月”を見る
一息ついたビスケットのもとに届く悲報
オルガとビスケット、「初め」意見食い違い
ガエリオを庇い重傷のアイン、助かる道は?

地球に無事降下した鉄華団とクーデリアは、アーブラウの元代表蒔苗と会談。クーデリアの希望を叶えるためには、蒔苗を再びアーブラウ代表に就ける必要があるが……



コロニー編

ドルトコロニーでの労働者と企業との武力抗争に巻き込まれてしまった鉄華団。この偶然のおかげで期せずして現実を見

つめ、またフミタンとの衝撃的な別れを経て人々を導く者としての決意を固めるクーデリアの転機となるエピソードだ。



#14 希望を運ぶ船

POINTS

『オルフェンズ』における初のコロニー描写
コロニー労働者、積荷に歓喜する
火星と変わらぬコロニー下層民の辛い現実
作業着の闘士たち、要求は切実な待遇改善
フミタンの行動、怪しさピークに

地球まであと少しまで迫った鉄華団は、途中デイズに依頼された積荷を届けるためドルトコロニーに立ち寄る。しかし、その積荷は予想だにしない代物だった!



#15 足跡のゆくえ

POINTS

ビスケットとサヴァラン、兄弟の再会と決裂
アトラ、クーデリアの身代わりとして奮戦
仮面の男登場! モンタークとは何者!?
フミタン、クーデリアに衝撃の告白
アイン、シュヴァルベ・グレイズを受領

ドルトコロニーの労働者は、ドルトカンパニー本社に(力で)待遇改善を訴える計画を立てていた。本社勤務のサヴァランは事態の收拾のためクーデリアの身柄確保に乗り出す。



#16 フミタン・アドモス

POINTS

サヴァランの回避策、水泡に……
フミタン、積年の心情を吐露
ドルト労働者、一方的に虐殺される
テレビ中継により一躍時の人となるクーデリア
マクマード、ノブリスにある提案を持ちかける

労働者達と本社の睨み合いは、遂に本格的な銃撃戦へ発展。フミタン捜索中に偶然、闘争の現場に居合わせてしまったクーデリア。その時、暗殺者の照準が彼女を狙うが……



#17 クーデリアの決意

POINTS

スピナ・ロディ、哀れ宇宙に散る!
グシオンリベイク、流星号の初陣!
三日月以外、バルバトスはまともに動かせない
ボードウィン家秘蔵のガンダム・キマリス出撃
クーデリア、全宇宙にむけ演説す

暴動鎮圧の名のもとにギャラルホルンは、労働者側を殲滅していく。鉄華団も介入せざるを得ず、激しい戦闘となる。この光景を眼にしたクーデリアは、ある決意を固める。



ドルトコロニー



#24 未来の報酬

POINTS
!

バルバトス、第6形態に!
オルガたちは代表指名選挙に間に合うのか!?
市街地におけるモビルスーツの存在とは?
マクギリス、ガエリオの前に立ちふさがる
人機一体化した、グレイズ・アインの登場

エドモントン郊外までたどり着くも、ギャラルホルンの防衛網を突破できず消耗していく鉄華団。オルガはこの状況を打破すべく、鉄華団の面々の命を「チップ」に最後の賭けに出る。



#25 鉄華団

POINTS
!

グレイズ・アインの悪魔的戦闘力
バルバトスの力を限界まで引き出す三日月
ガエリオの叫びもマクギリスには届かず……
オルガ、初めて本当に下したかった命令を下す
鉄華団、仕事を完遂す

議事堂に向かうクーデリアたちの前に立ちふさがったグレイズ・アイン。この窮地を救うべく、バルバトスが駆けつける。極限の阿頼耶識パイロット同士の戦いが今、はじまる。

第2期はどうなる?

クーデリアを無事地球に送り届け、そのクーデリアも火星のハーフメタル利権に関する処遇改善のめどを立てて、ひとまずの大団円を迎えた第1期。

しかし、マクマードも予期したその変化をよしとしない勢力や、ギャラルホルン変革のために暗躍し続けるマクギリスなど、戦いの火種はいくつも残っている。第2期

では、これら勢力と鉄華団との戦いが主軸になる可能性は大にある。

また、細かい点では阿頼耶識システムの過大な負荷に曝された三日月の今後も気になる。



地球圏の各勢力

ギャラルホルン

地球を統治する各国連合の総意によって結成された軍事組織。

アークラウ

ロシアやカナダ、アラスカ地域を中心とする勢力。クーデリアと取引した時苗が代表に返り咲き、クリュセ領の待遇改善が期待される。

SAU (STRATEGIC ALLIANCE UNION)

アメリカ合衆国とラテンアメリカ地域を中心に結成された勢力。

アフリカユニオン

ヨーロッパとアフリカ、中東、中央アジア地域を中心に結成された勢力。

オセアニア連邦

日本や中国、インド、東南アジア、オセアニア地域を中心に結成された勢力。



エドモントン

ミレニアム島

地球



#21 還るべき場所へ

POINTS
!

あまりにもビスケットの安否が不安になる冒頭
重力下でのモビルスーツ戦とは?
カルタの騎士道精神ガン無視の鉄華団
砲撃によし、格闘によしのグシオンリベイク
やっぱりビスケットが……

ミレニアム島に逗留している鉄華団とクーデリアを単独で包囲し、地球衛星軌道での汚名をすすごうとするカルタとその部隊。島を脱出するための鉄華団の戦いが始まった。

地球編

時苗とクーデリアをエドモントンの議会に送り届けるために死力を尽くす鉄華団の戦いが描かれる。

ガエリオやカルタにアイン、マクギリスといった敵側であるギャラルホルン側の人間の想いの発露も胸を打つ。



#22 まだ還れない

POINTS
!

あのオルガが自室に引きこもる
鉄華団の面々も調子出す
包囲網が迫る中でクーデリアは安全な航路を提案する
三日月、強引なやり方でオルガを立ち直らせる

包囲を突破しエドモントンを狙うものの、ビスケットを喪った影響はあまりに大きかった。塞ぎこむオルガに誰も声をかけられない中、三日月がオルガに問いかける。



#23 最後の嘘

POINTS
!

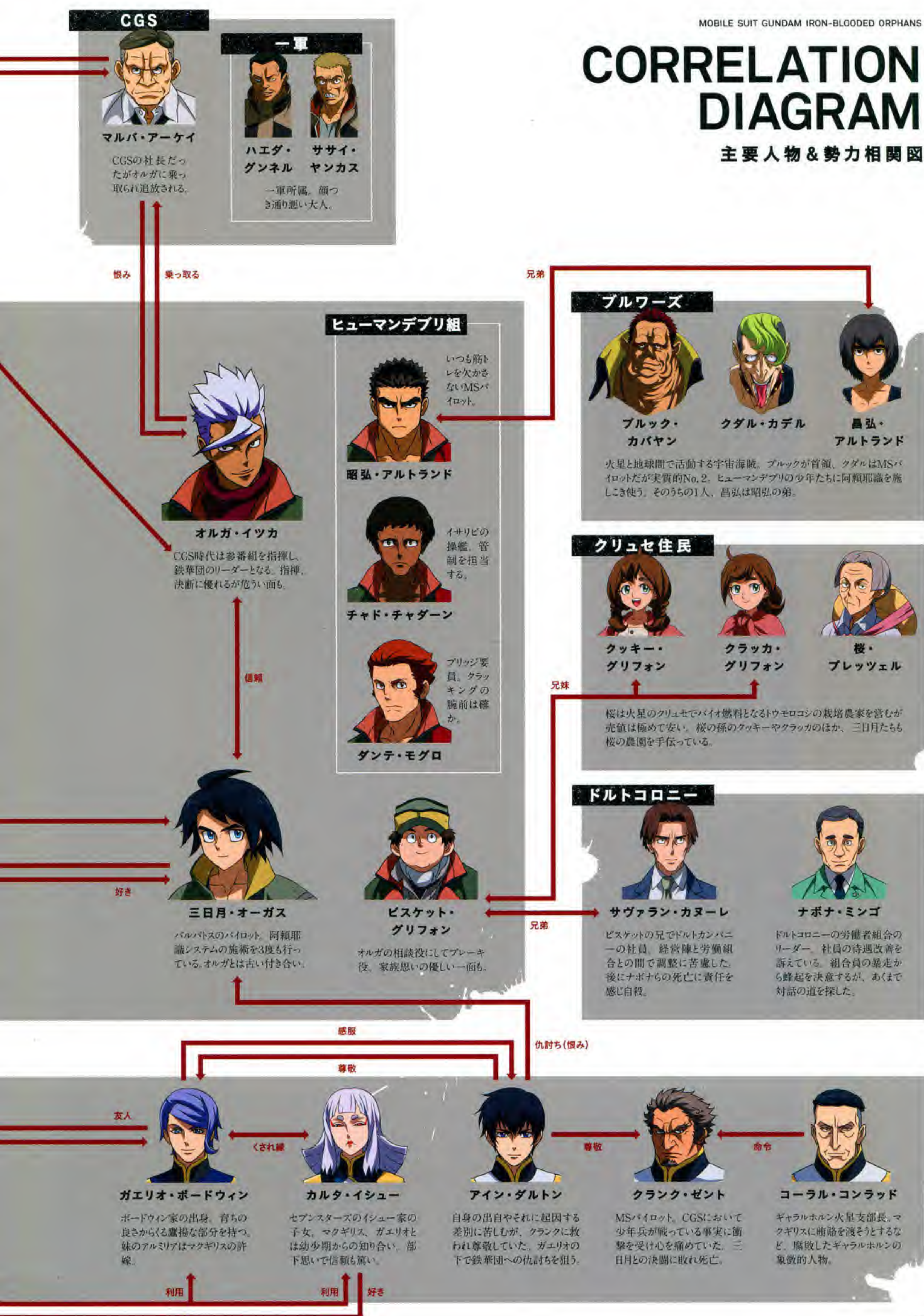
三日月、再び決闘の流儀を無視
メリビットと鉄華団のすれ違い
三日月に完膚なきまでに叩き潰されるカルタ
カルタ救出に現れるキマリストルーバー
カルタの最期を看取るガエリオの言葉

陸路を行く鉄華団の前にカルタのグレイズリッターとその部下が現れ、決闘を申し込んでくる。ギャラルホルン伝統の流儀を前に、三日月たちがとった行動とは……?



CORRELATION DIAGRAM

主要人物 & 勢力 相関図



ティワズ



マクマード・バリストン

「本星国でもっとも怖い」といわれる、ティワズの首魁。ハーフメタル利権の分配を条件に、クーデリア（+鉄華団）を支持する。

タービズ



エーコ・タービン

タービズのメカニック。バルバトスのチューンを考案したことも。



アジー・グルミン

タービズのMSパイロット。ラフタとは逆に寡黙。



ラフタ・フランクランド

タービズのMSパイロット。明るく実直な性格。



アミダ・アルカ

タービズの実質的No.2。MSパイロットとしての腕も確か。



名瀬・タービン

タービズの首領。「弟」であるオルガたちを影から目向から支援する。

泣きつく

愛想をつかす

義兄弟の盃

夫婦

ビジネス仲間?

親子の盃

支援

派遣

ノブリス・ゴルドン

表面上はクーデリアを支援していた大富豪だが、裏ではクーデリアの死によって起こる火星と地球圏の衝突で利を得るべく、彼女の暗殺を計画。しかしマクマードの言葉によって考えを改める。



鉄華団



メリビット・ステープルトン

ティワズから派遣された目付役で医術の心得もある。しかし鉄華団の思考についていけないことも。



フミタン・アドモス

クーデリアのメイド。クーデリアに対しては複雑な思いを抱いている。

送り込む

謀殺→支援(?)

支援(?)

主従

モンターク (仮面の男)

創業100年以上を誇る老舗モンターク商会代表。その正体はマクギリス・ファリドその人であり、自身の進める変革のため、鉄華団やクーデリアを支援し、策謀を巡らせている。時には戦場に出向くことも。



ノーマン・バーンスタイン

クーデリアの父。アープラウからクリュセ領を任されているバーンスタイン家の当主。クーデリアの活動を快く思っておらず、クーデリアの情報をギャラルホルンにリークする。



親子

利害の一致

クーデリア・藍那・バーンスタイン

クリュセ代表バーンスタイン家の娘。火星の現状に心を痛め立ち上がる。



年少組



タカキ・ウノ

年少者のまとめ役。モビルワーカーで戦うこともある。



ライド・マッス

口は悪いが仲間思いの少年で絵が得意。



ヤマギ・ギルマトン

口数少ないメカニック。発想も豊かで宇宙用の氷の花火を発案。



ナディ・雪之丞・カッサバ

鉄華団チーフメカニック。クタン参型を操縦したことも。



ユージン・セブンスターク

CGSではオルガより先輩。イサリビの火器管制から操艦までこなす。



ノルバ・シノ

後にグレイズ改式（流星号）パイロットとなる。明朗な性格で年少者の面倒見もいい。

信頼?

?



アトラ・ミクスタ

パパの店で働いていたが、鉄華団の炊事係に。料理以外に車の運転もこなす。



トド・ミルコネン

CGS一軍からの残留組。悪運が強く、後々モンターク商会へ。

内通

アープラウ



薙苗・東蔵ノ介

アープラウ代表だったが贈収賄疑惑でその座を退きオセアニア連邦へ亡命。クーデリアと鉄華団を利用し返り咲きを画策する。



ラスカー・アレジ

薙苗派の議員。ロビー活動で薙苗派の地盤を固めた。



アンリ・フリュウ

次期アープラウ代表の座を狙う議員。代表に就く見返りとしてギャラルホルンに便宜を図ろうとしていたが、選挙で敗北。

協力

政敵

共謀

ギャラルホルン



イズナリオ・ファリド

ファリド家当主。本来はギャラルホルンの理念的に好ましくないが、アンリ・フリュウを通じ、4大経済圏のひとつアープラウにおける発言力を強めようと画策。



マクギリス・ファリド

ギャラルホルン監査局特務三佐。腐敗したギャラルホルンの改革を密かに企図し、そのためには友の犠牲も厭わない。

親子・確執

友人?



ギャラルホルン

ギャラルホルンのモニターは基地、艦船、モビルスーツいずれも輝度の高いブルーとホワイトを基調とする。情報表示の文字も、鉄華団のモニターでは縦長の文字なのに対して、やや横長で太めだ。



グレイズ改

ギャラルホルンのモビルスーツであるグレイズを鹵獲・改修した機体のため、鉄華団所属でありながらモニターの表示色はギャラルホルンのブルーのままだ。



ティワズ、ブルワーズ、他

やや濃いイエローを基調とするモニターは、組織や陣営をまたいで使われており一般的なのかもしれない。特にマン・ロディとスピナ・ロディは目標拡大時の表示方式が同じで、同じシステムが導入されている可能性も。



民生品、タブレットなど

現代のテレビやスマートフォンと同様のフルカラーのモニターもあれば、通信用などにはより簡易な表示のものもある。後者はブルー基調だが、ギャラルホルン用のモニターとは文字の形などが異なっている。

#1 鉄と血と

「ガンダム・バルバトスの初登場シーンだったこともあり、胃が痛くなるくらい模索しました。メイスをふるうために足をふんばる時の、一瞬のタメがこだわりです」(有澤)

『鉄血のオルフェンズ』の大きな魅力は、ガンダムが殴りつける攻撃をしたり、ビーム兵器が使われなかったりといった、これまでのガンダム作品とは一風変わった戦闘描写にある。監督やデザイナーのアイデアを受け、アニメーター陣は作品世界の表現にどう挑んだのだろうか？
チーフメカアニメーターである有澤寛氏に、見どころの原画をコメント付きで選んで頂いた。80ページにはインタビューも掲載！

MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

HIROSHI ARISAWA

KEY ANIMATIONS SELECTION

& COMMENTS

チーフメカアニメーター

有澤 寛

メカ原画セレクション

& コメント

#7 いさなとり

「グレイズ改の『頑張っている感』が出るように描きました」(有澤)
肉体派の昭弘らしい、がむしゃらな格闘ぶりが大迫力のVS百錬戦だった。

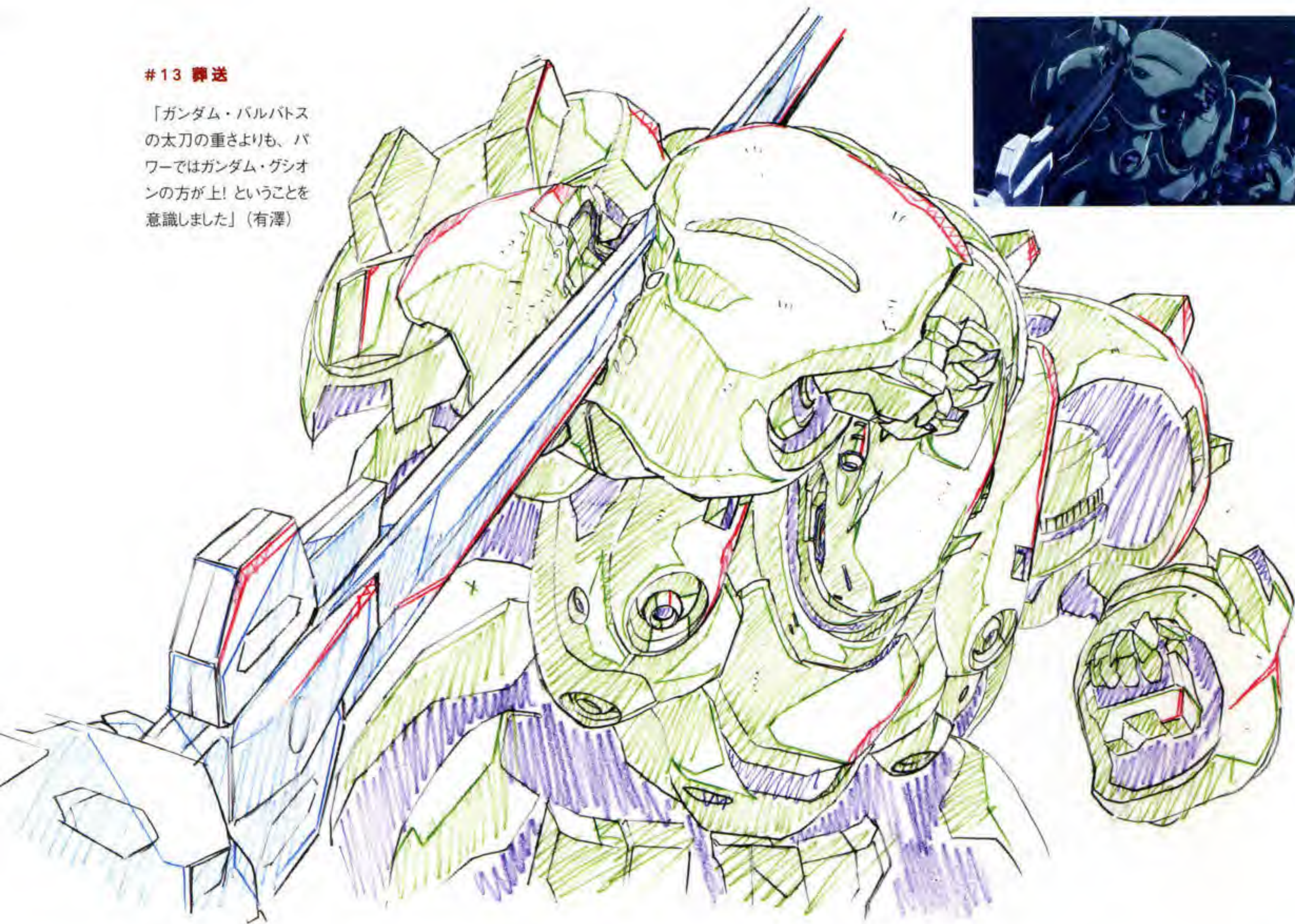
#13 葬送

「ガンダム・バルバトスの腰と刀の角度にこだわりました。太刀が“キラーン”と光るのにはNGが出るかな〜? と思いながら提出しましたが、通って良かったです」(有澤)



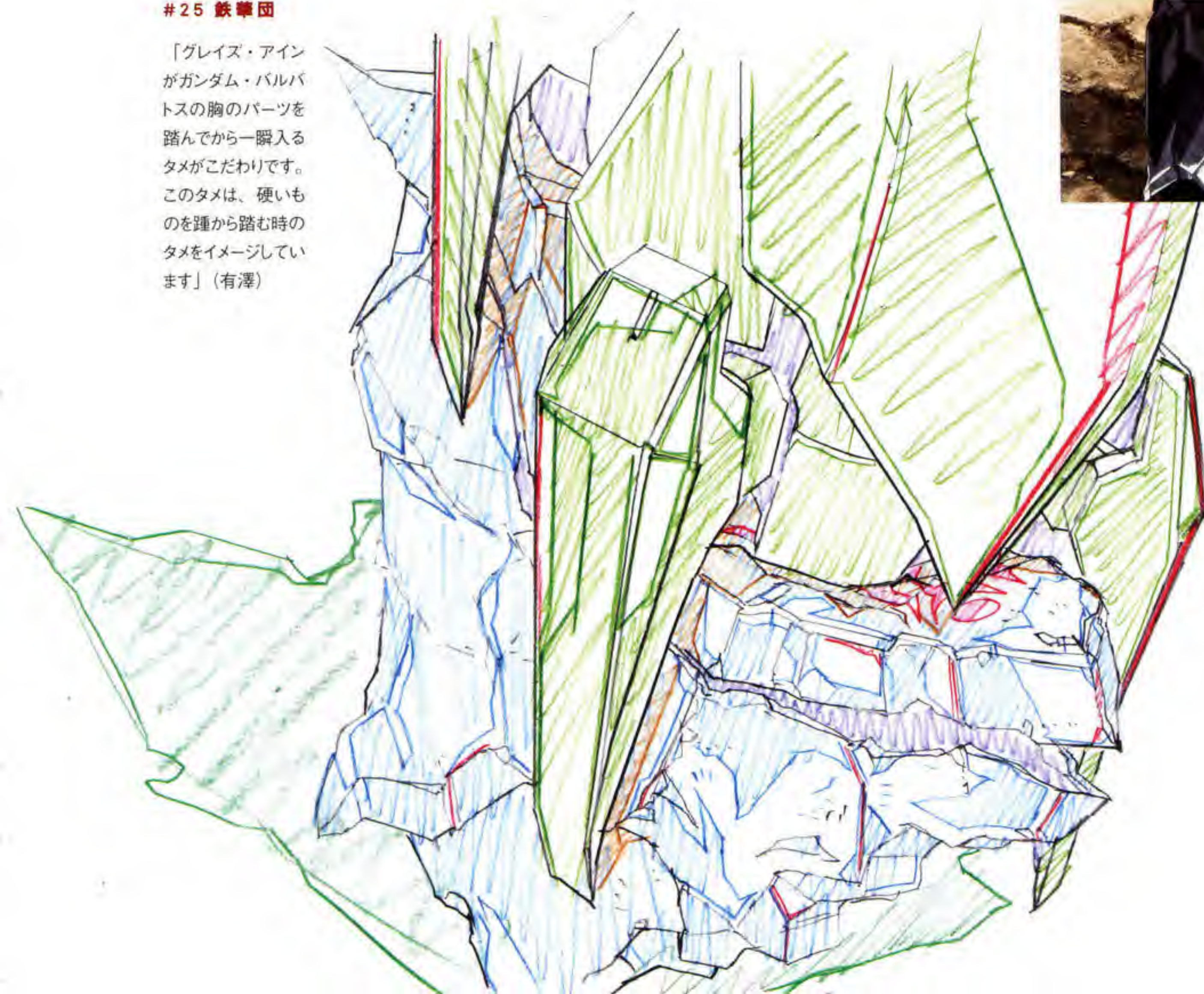
#13 脚送

「ガンダム・バルバトスの太刀の重さよりも、パワーではガンダム・グシオンの方が上! ということを意識しました」(有澤)



#25 鉄華団

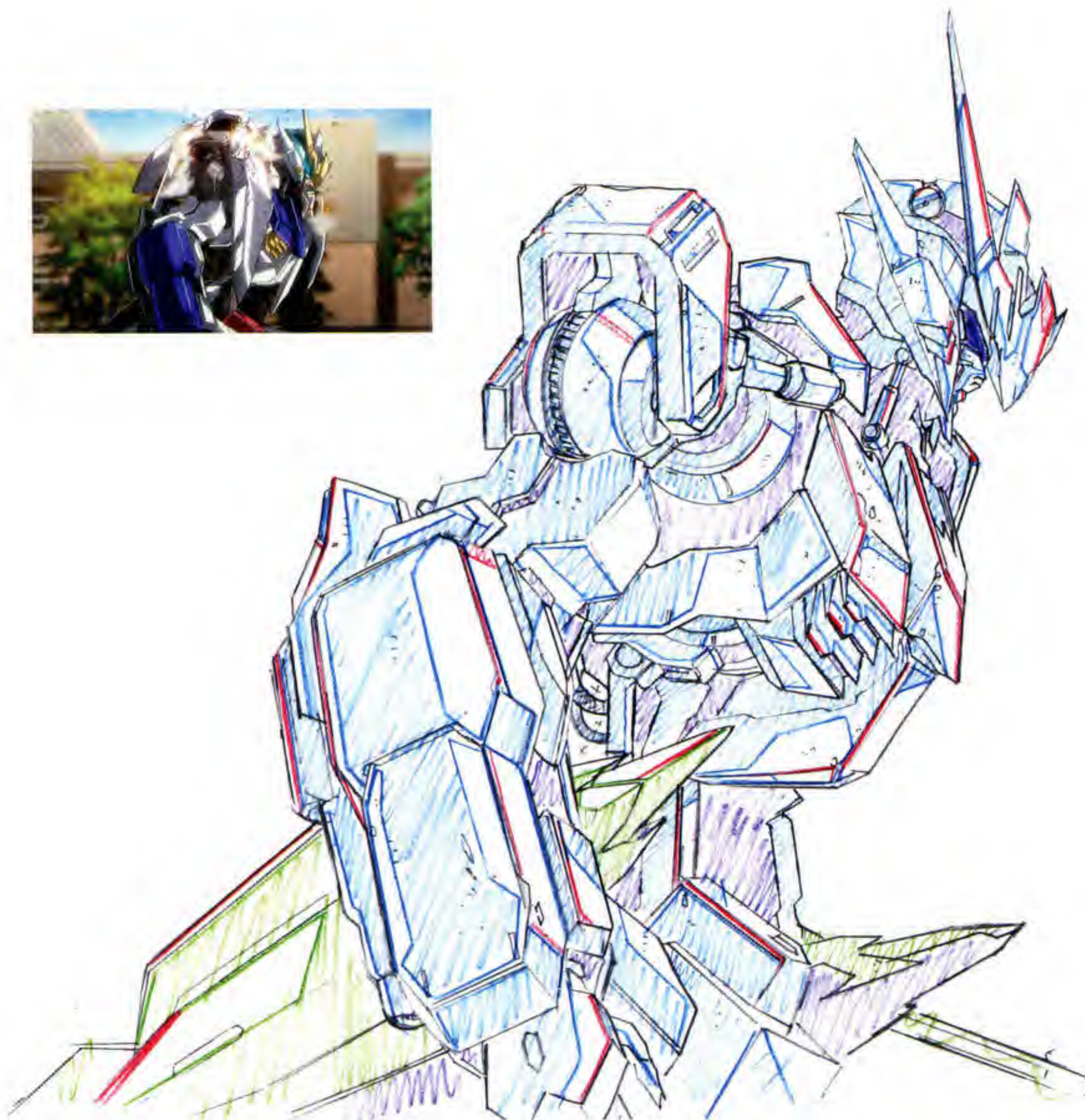
「グレイズ・アインがガンダム・バルバトスの胸のパーツを踏んでから一瞬入るタメがこだわります。このタメは、硬いものを踵から踏む時のタメをイメージしています」(有澤)





#25 鉄華団

「秒数が少ないカットですが、バージする時にブラシやT光（透過光）のエフェクトが入っています。また各パーツをバージするタイミングを、実はずらしてたりします」（有澤）



◀有澤氏のインタビューと原画セレクション part 2は80ページ！



#25 鉄華団

「ガンダム・バルバトスの構えは、『勇者特急マイトガイン』のマイトガインの必殺技、縦一文字斬りです！（笑）」（有澤）



REVIEW



INTRODUCTION

“約300年前の戦争の遺物”を改修していくという、衝撃的な設定であった『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』のガンダム。

それは、キャラクターたちを含む作品全体に貫かれた「革新性」の象徴でもあり、メカデザインという点でも、本作は従来のガンダムシリーズとは異なる体系を作りあげたと言っているだろう。華々しいビームの応酬ではなく、巨大な鉄人同士が直接ぶつかり合う戦闘描写に説得力と魅力をもたらしたのも、そのデザインによるところが大きい。

ここからは、P.D.（ポスト・ディザスター）世界のメカ設定画の数々を紹介していく。これらの中からも、『オルフェンズ』という作品が目指したのが見えてくるはずだ。

MS & MECHANICS

MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED
ORPHANS

モビルスーツ &
メカニック
レビュー





#1 第1形態

FRAME TYPE & AFFILIATION

ガンダム・フレーム

【鉄華団】



ASW-G-08

ガンダム・バルバトス

GUNDAM BARBATOS

全高	18.0m
本体重量	28.5t
装甲材質	ナノラミネートアーマー
動力源	エイハブ・リアクター×2
武装	メイス×1 ガントレット×1 300mm滑腔砲×1 ワイヤーロー×1 太刀×1 170mm機関砲／迫撃砲×2 レンチメイス×1

ガンダム・フレームのMS。約300年前の厄祭戦に投入され、活躍した機体であったが、なぜか火星の砂漠で放置されていたところを、CGS代表のマルバ・アーケイが回収。以後、CGSの動力源として用いられてきた。ギャラルホルンの襲撃時に実戦に投入され、万全な整備状態ではないにも関わらず、ギャラルホルンの最新MS、グレイズを圧倒するポテンシャルを見せる。それは、阿頼耶識システムの施術を3回も行った三日月・オーガスと、ガンダム・フレームが奇跡的な出会いを果たしたことが大きな要因であると考えられる。その後タイワズの管理下で、厄祭戦時の資料を基に、極力当時に近い外観に改修。並行して機体面の整備も行われている。

ギャラルホルンとの戦闘を経て、独自の改修が施されていくが、鉄華団とモンターク商会の協力関係が成立して以後、潤沢なパーツと装備の供給が実現した。地上での運用では、脚部に地上用サスペンションを新たに装備し、第5形態となった。セッティングはエーコ・タービンの手による。

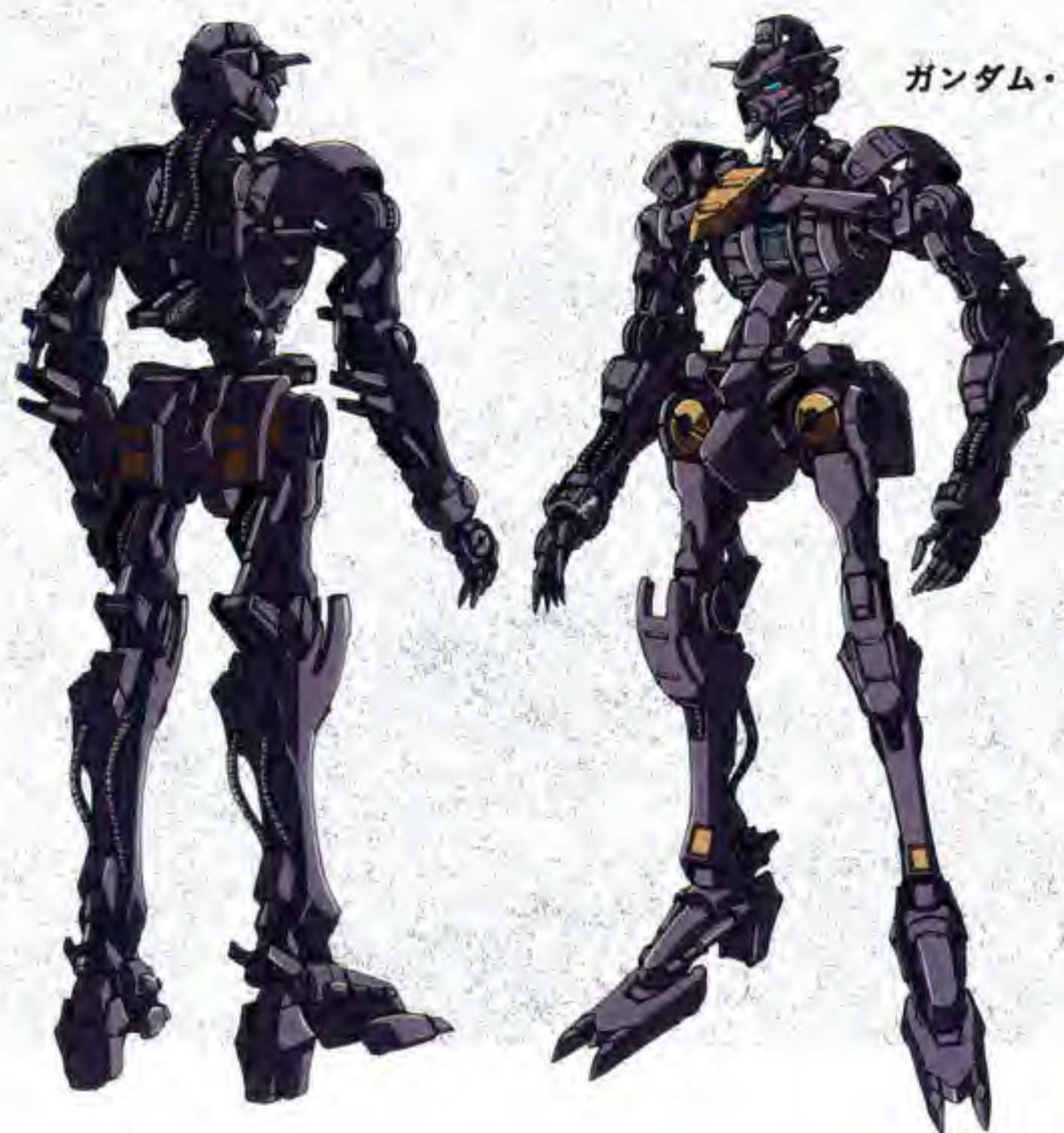
#3 第1.5形態



合クラング・ゼント二尉との決闘では、左肩のみグレイズの肩アーマーを着けた姿を見せた。

CGSの動力源として使用されていた初登場時のバルバトス。肩部装甲は失われたままの状態、左腕には便宜的にガントレット(龍手)が装備されている。

ガンダム・フレーム



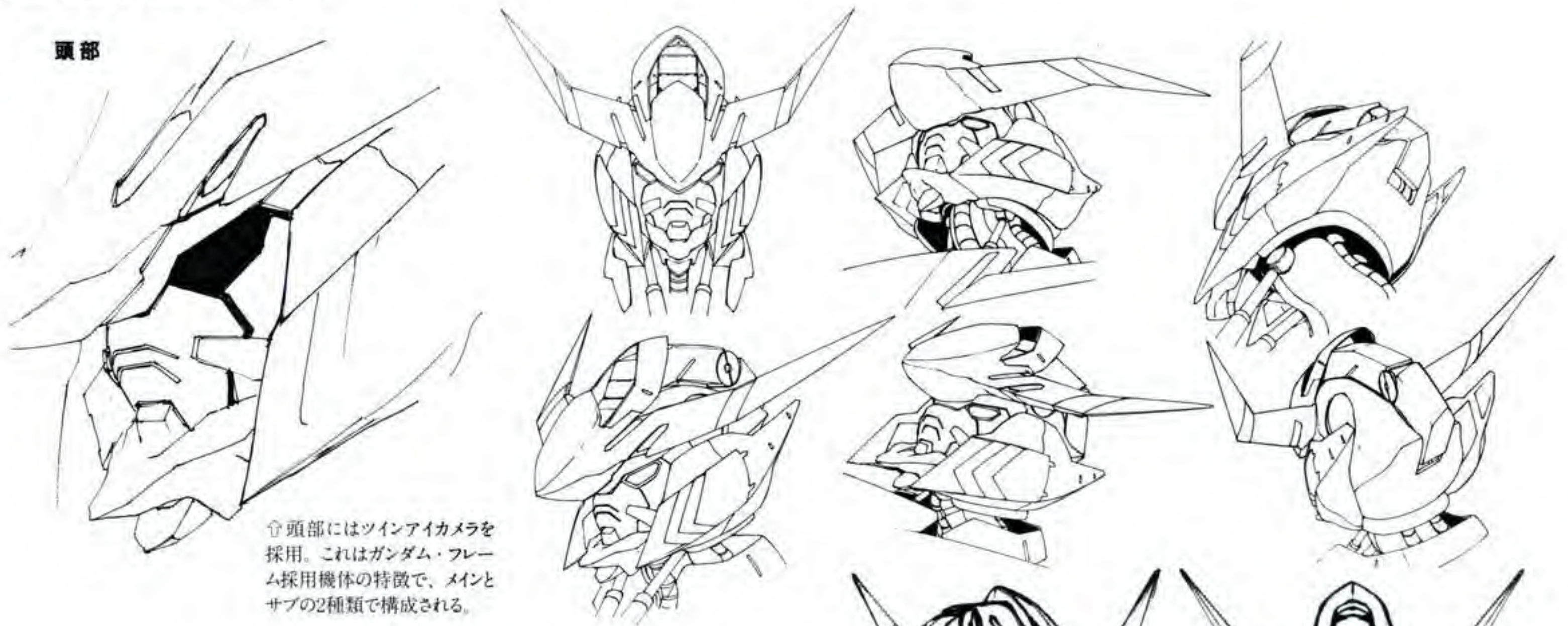
PILOT

三日月・オーガス

鉄華団に所属しガンダム・バルバトスに搭乗。CGS時代に3度の阿頼耶識手術に耐え、類まれな操縦センスを持つ。



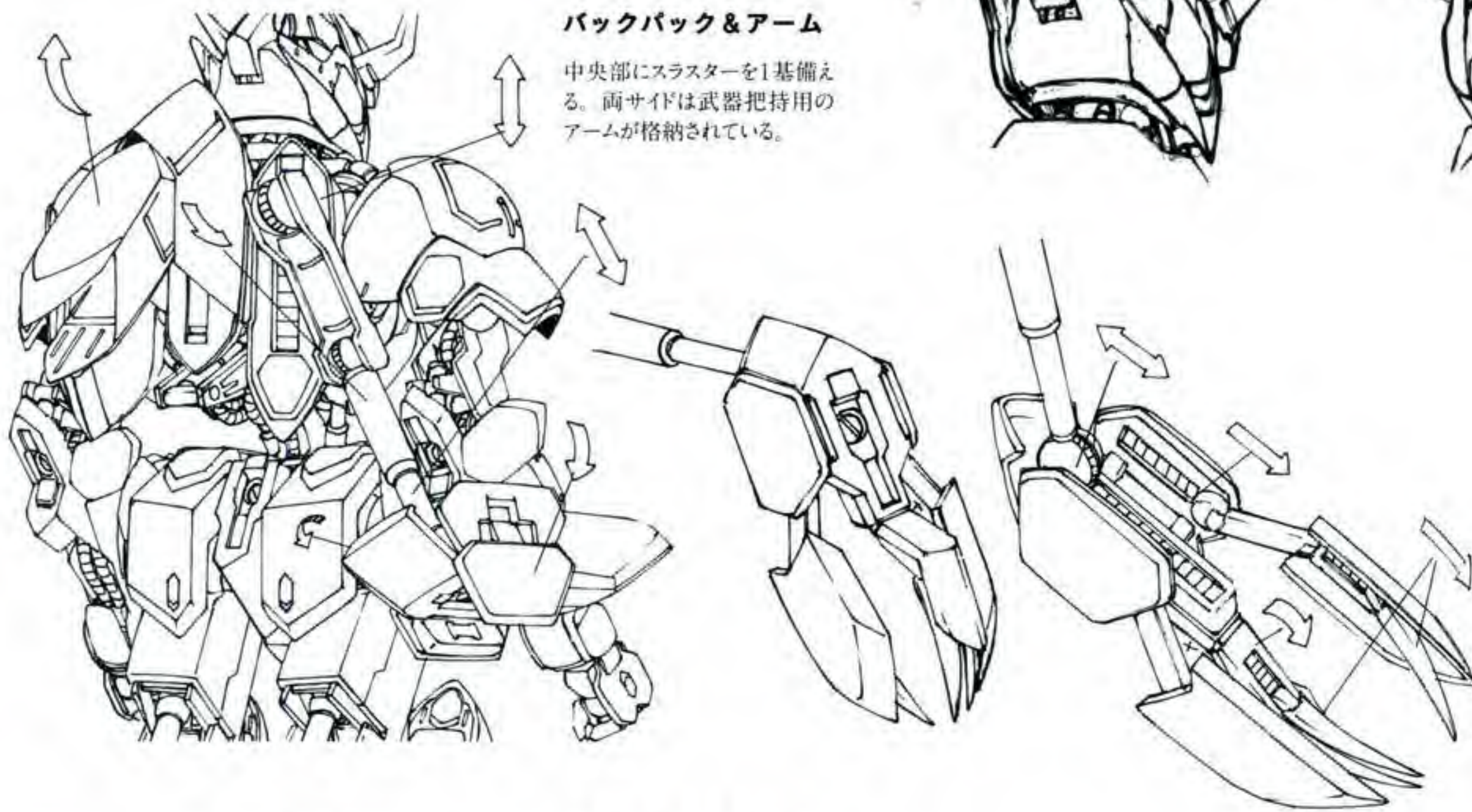
頭部



令頭部にはツインアイカメラを採用。これはガンダム・フレーム採用機体の特徴で、メインとサブの2種類で構成される。

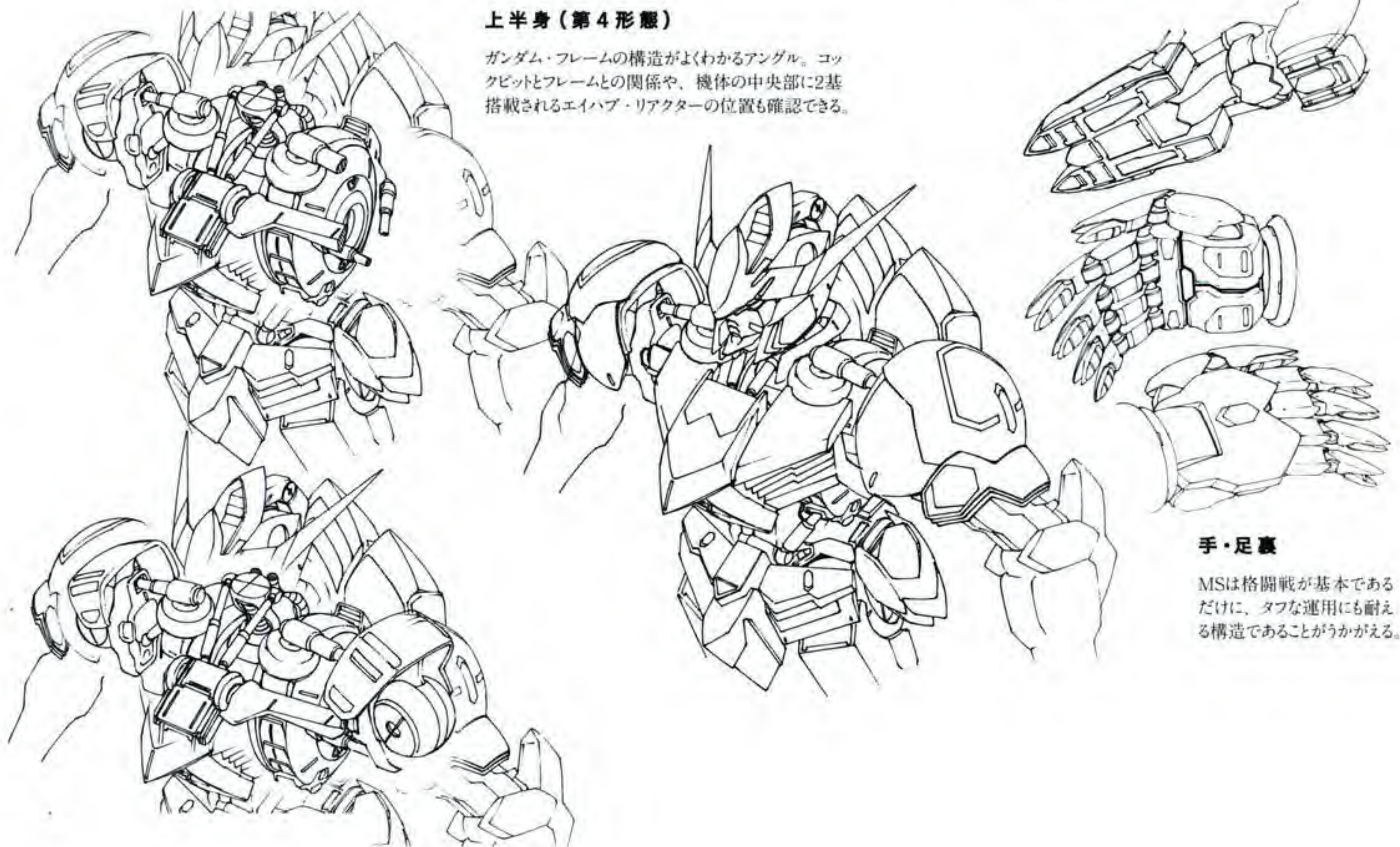
バックパック&アーム

中央部にスラスターを1基備える。両サイドは武器把持用のアームが格納されている。



上半身(第4形態)

ガンダム・フレームの構造がよくわかるアングル。コックピットとフレームとの関係や、機体の中央部に2基搭載されるエイハブ・リアクターの位置も確認できる。



手・足裏

MSは格闘戦が基本であるだけに、タフな運用にも耐える構造であることがうかがえる。

#7 第3形態

火星低軌道上におけるシュヴァルベ・グレイズとの戦闘で、左腕のガントレットを失う。だがその戦闘の際に入手した、ガエリオのシュヴァルベ・グレイズのワイヤーローを左腕に装備した。

滑腔砲

命中精度よりも威力に重点が置かれた滑腔砲。撃破するといよりも、「弾丸でぶん殴る」という意味合いが強い。マガジンの装弾数は12。射出時は薬莖部分が燃焼し、極端に細長い砲弾のみが放たれる。60mmマシンガンも内蔵する。



#5 第2形態

火星で撃破し、鹵獲したグレイズの肩アーマーを、角度を変えて装備した。グレイズのカラーリングから、白と青に塗りかえられている。武装としては、メイスのほかに滑腔砲を装備したことが特徴である。



#21 第5形態 (地上戦仕様)

地上用としてタービンのエーコ・タービンによってセッティング変更が行われた。腕部機関砲を装備し、足首は地上用のハイヒール状のパーツに換装されている。これは重心を上げることで初動の反応速度を向上させ、重力下での機動性を強化するもの。武装は新たにレンチメイスが用意されている。



#19 第5形態

モンターク商会の協力で再改修が行われた形態。機動性を補うべく、シュヴァルベ・グレイズから奪取したフライトユニットを腰部に装備。また腕部の追撃砲のほか、対ガンダム・キマリス用の装備として、胸部にリアクティブアーマーが装備された。



#10 第4形態

約300年という時間の経過で、バルバトスはオリジナルの姿が失われていた。だが鉄華団がティワズの傘下に入ったことで、ティワズの技術者によって、よりオリジナルに近い方向性で改修が施された。あくまで厄祭戦時のデータをもとに、オリジナルに近い外観に戻されているが、厄祭戦時のスペックを取り戻しているわけではない。ただし機体の重量バランスとエイハブ・リアクターが再調整されたことによって、ポテンシャルは向上した。

クタン参型

ティワズの長距離輸送機。汎用性に優れたバルバトスは高機動型に遅れをとることも多かったが、こうした機体で機動性を補った。



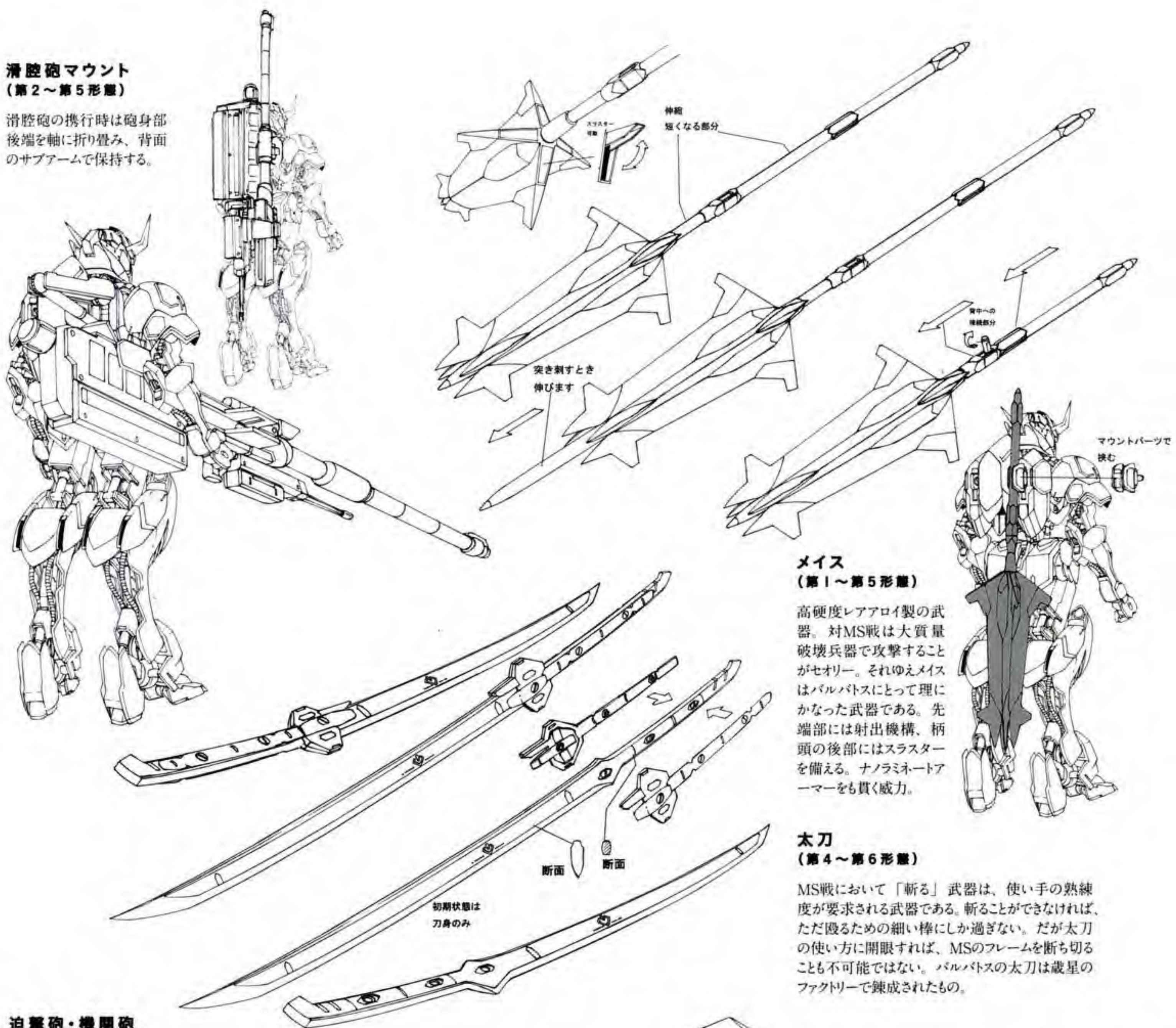
#24 第6形態

第5形態をベースに、グレイズリッター（一般機）の肩部装甲と新しい胸部装甲の追加、腕部機関砲の装備、地上用スラスターの換装が行われた。装甲の強化は補給なしで長期間の作戦行動を行うための改修である。地上用脚部パーツは引き続き継承する。



滑腔砲マウント (第2～第5形態)

滑腔砲の携行時は砲身部
後端を軸に折り畳み、背面
のサブアームで保持する。



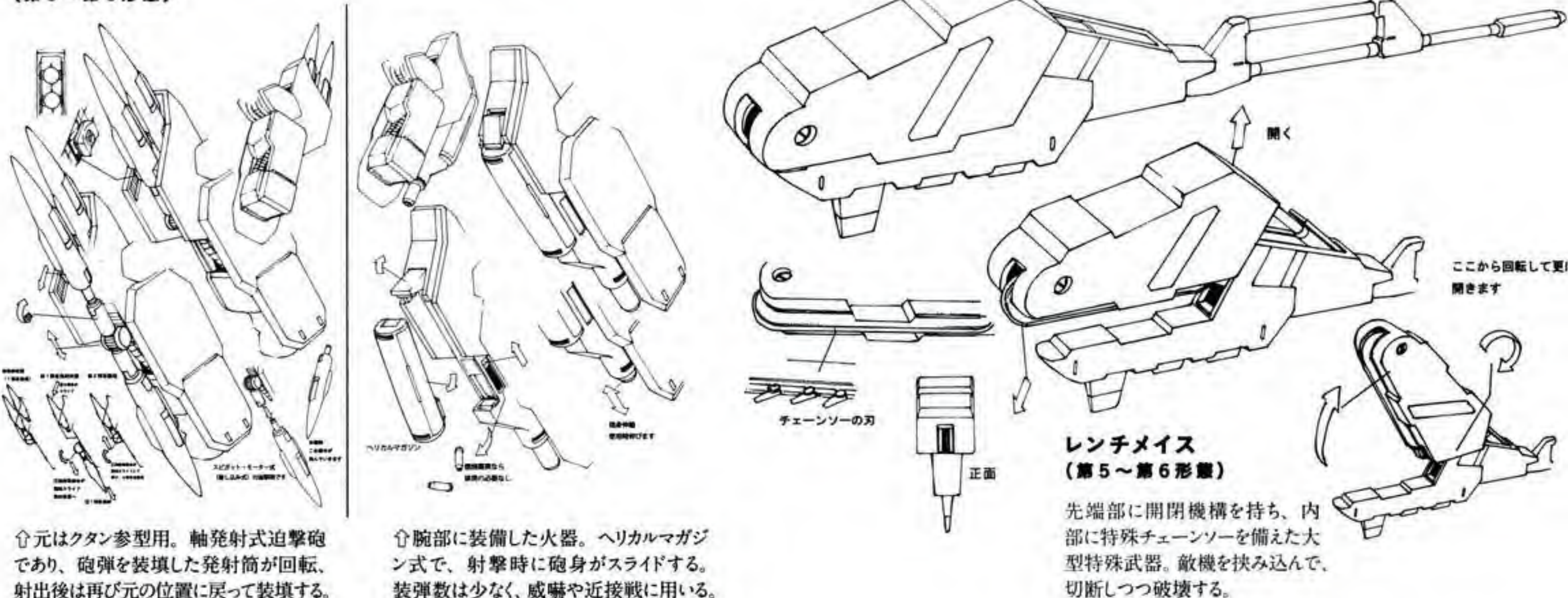
メイス (第1～第5形態)

高硬度レアアロイ製の武器。対MS戦は大質量破壊兵器で攻撃することがセオリー。それゆえメイスはバルバトスにとって理にかなった武器である。先端部には射出機構、柄頭の後部にはスラスターを備える。ナノミネートアーマーをも貫く威力。

太刀 (第4～第6形態)

MS戦において「斬る」武器は、使い手の熟練度が要求される武器である。斬ることができなければ、ただ殴るための細い棒にしか過ぎない。だが太刀の使い方に開眼すれば、MSのフレームを断ち切ることも不可能ではない。バルバトスの太刀は戴星のファクトリーで鍛成されたもの。

迫撃砲・機関砲 (第5～第6形態)

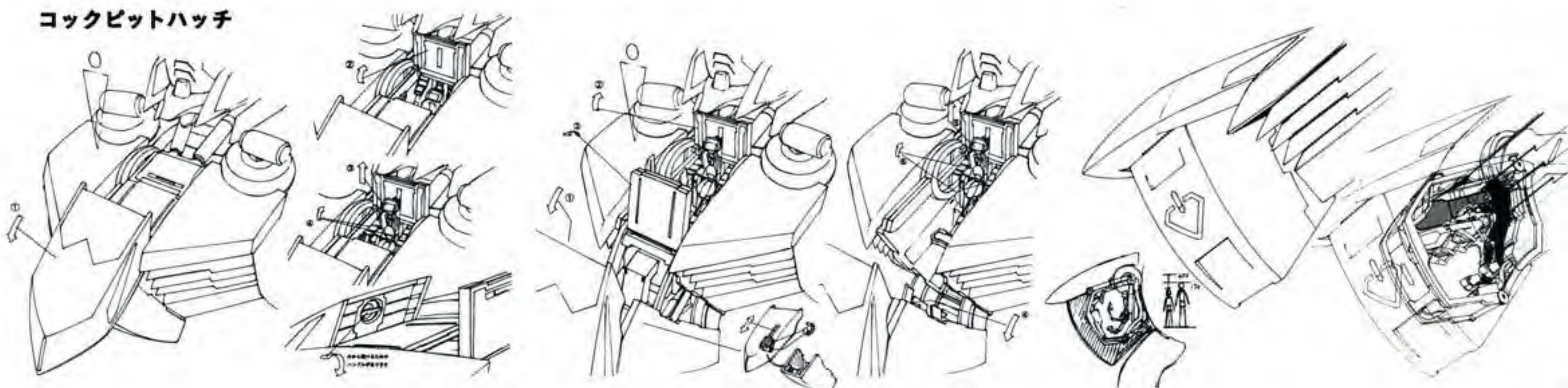


台元はクタン参型用。軸発射式迫撃砲であり、砲弾を装填した発射筒が回転、射出後は再び元の位置に戻って装填する。

台腕部に装備した火器。ヘリカルマガジン式で、射撃時に砲身がスライドする。装弾数は少なく、威嚇や近接戦に用いる。

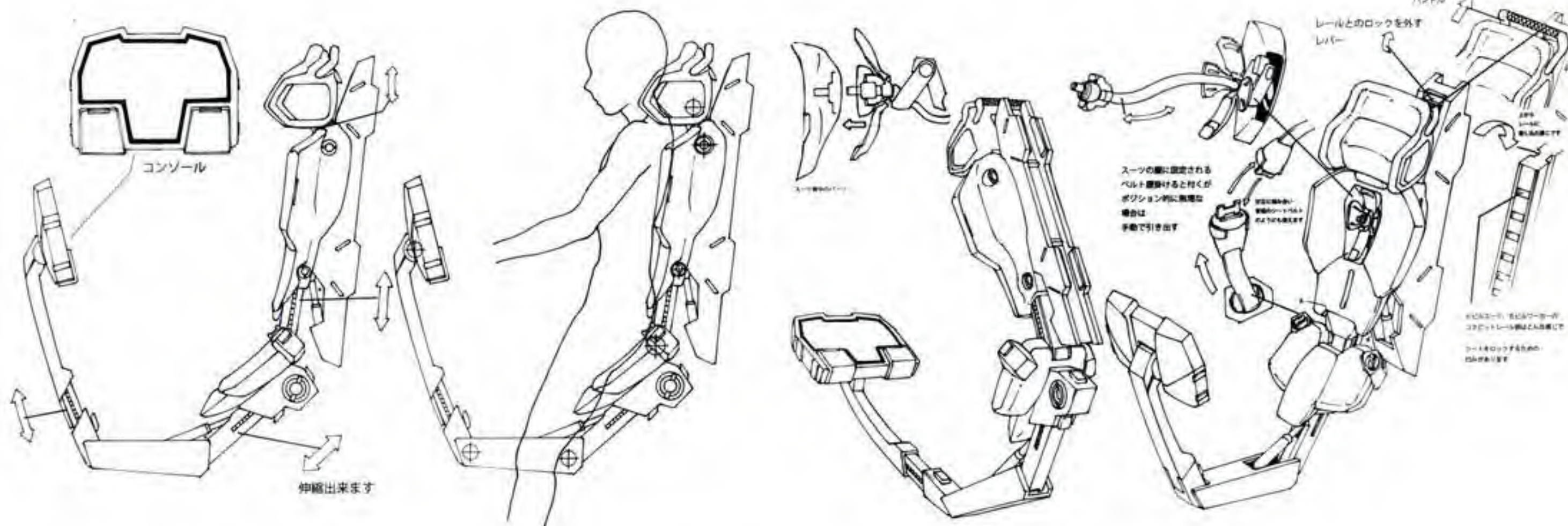
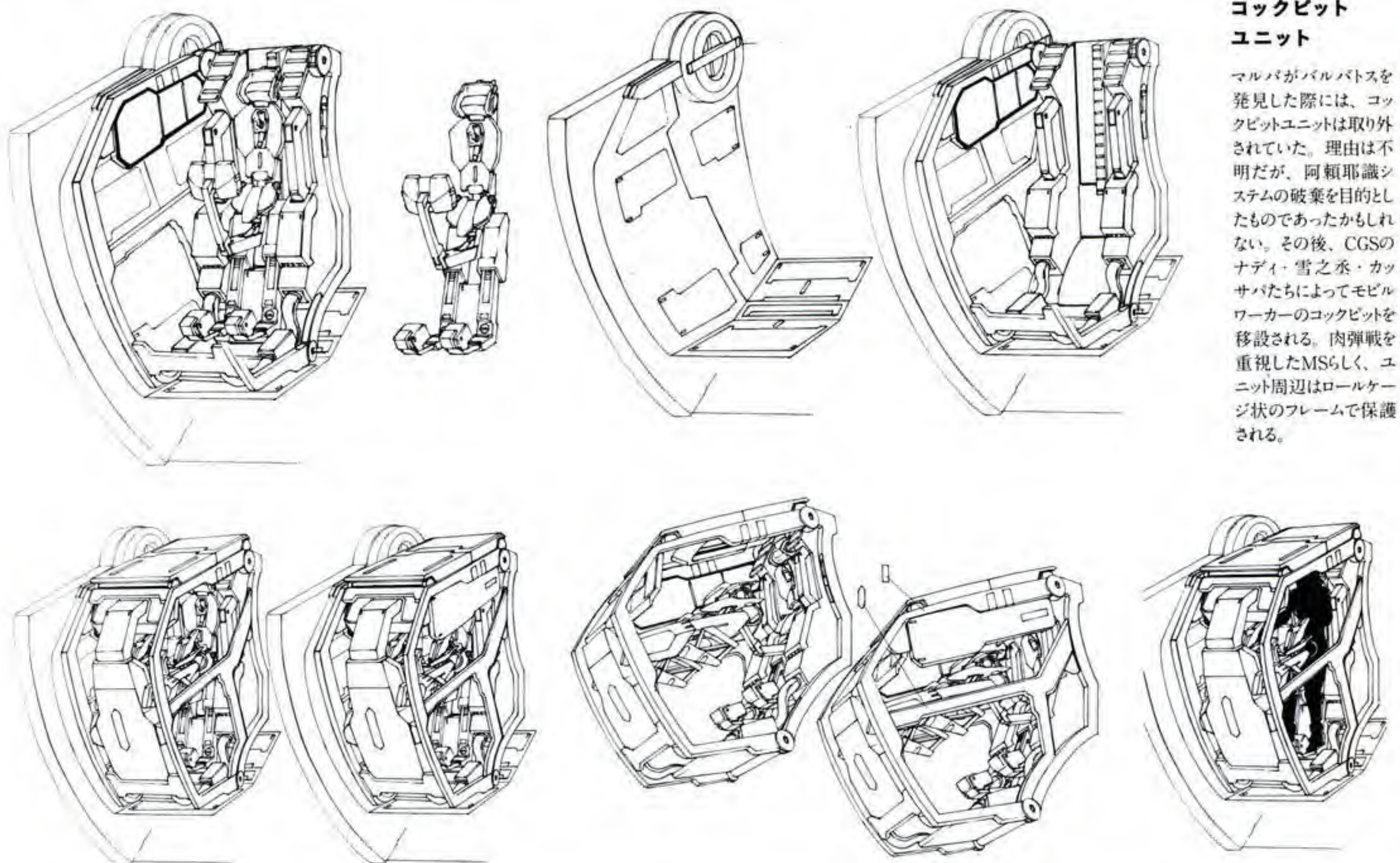
先端部に開閉機構を持ち、内部に特殊チェーンソーを備えた大型特殊武器。敵機を挟み込んで、切断しつつ破壊する。

コックピットハッチ

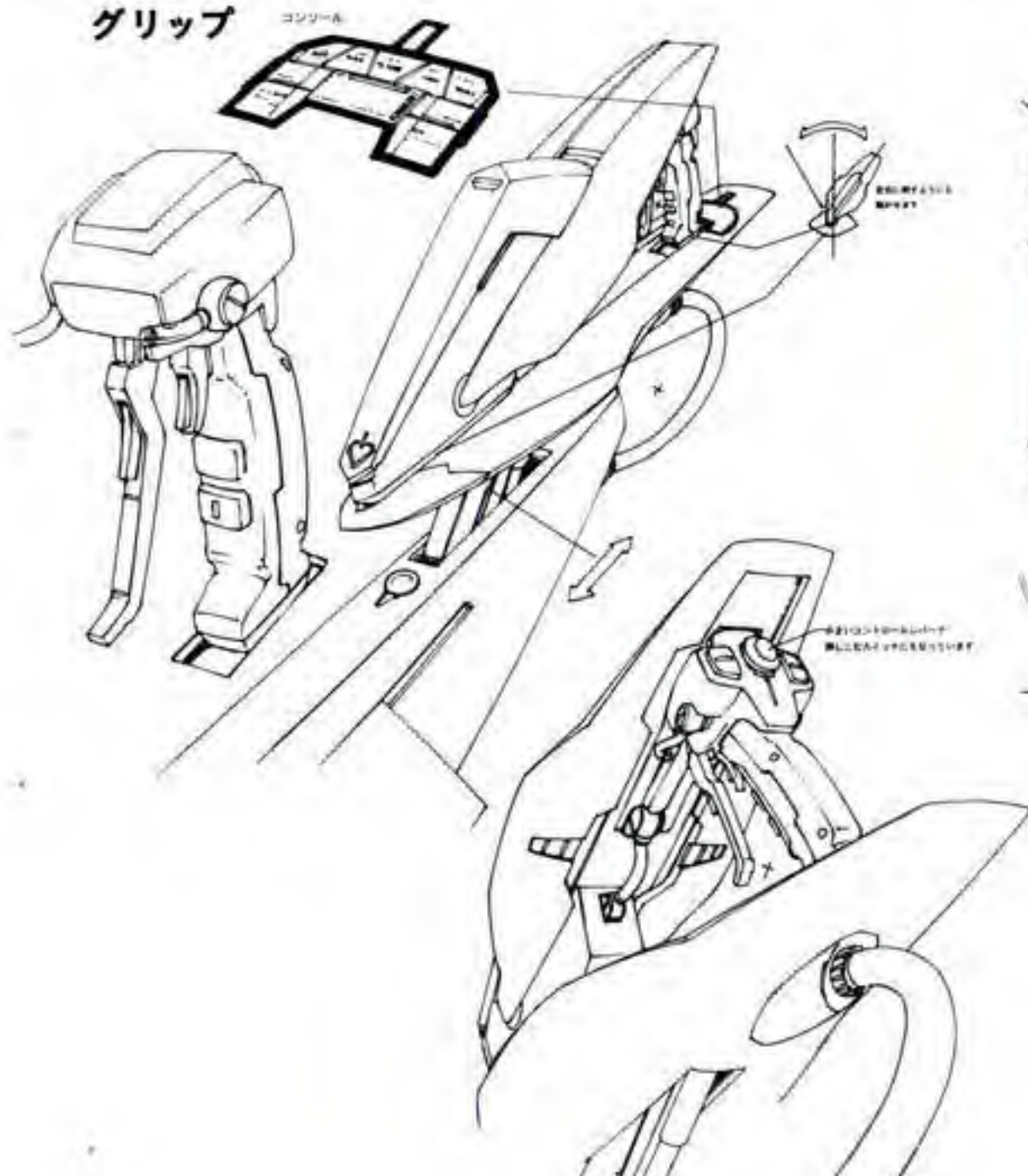


コックピット ユニット

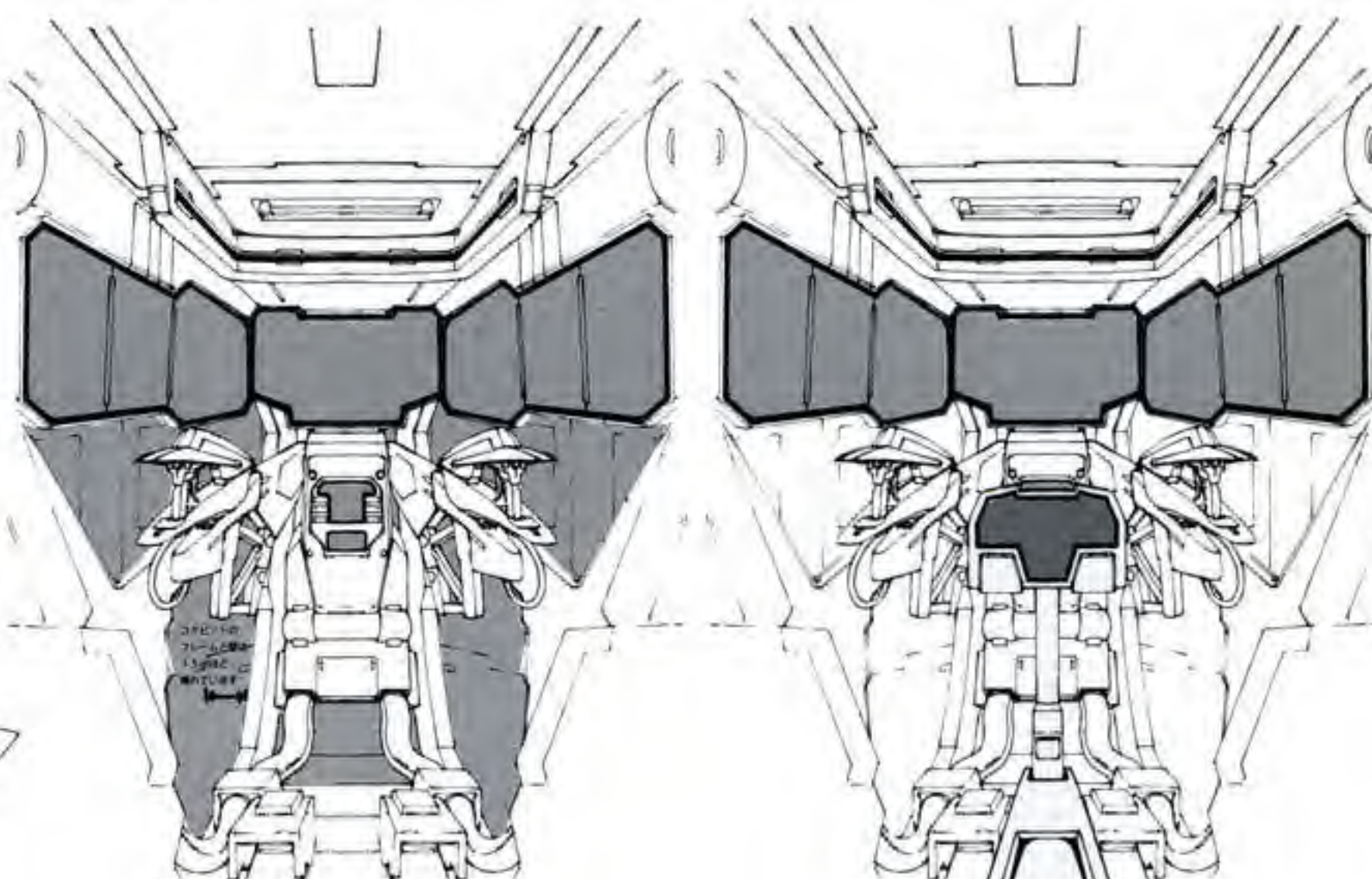
マルバがバルバトスを発見した際には、コックピットユニットは取り外されていた。理由は不明だが、阿頼耶識システムの破棄を目的としたものであったかもしれない。その後、CGSのナディ・雪之丞・カッサバたちによってモビルワーカーのコックピットを移設される。肉弾戦を重視したMSらしく、ユニット周辺はロールケージ状のフレームで保護される。



コントロール グリップ



前面モニター





FRAME TYPE & AFFILIATION

ガンダム・フレーム

【鉄華団】



+



ASW-G-11

ガンダム・グシオン
リベイク

GUNDAM GUSION REBAKE

全 高	18.0m
本体重量	35.1t
装甲材質	ナノラミネートアーマー
動力源	エイハブ・リアクター×2
武 装	120mmロングレンジライフル×1 ハルバード×1 シールド×1 300mm滑腔砲 (60mmマシンガン)×2

ベースとなったガンダム・グシオンは、使用環境とパイロットだったクダル・カデルの好みに特化した機体だったといえる。本機を鹵獲した鉄華団は当初、パーツとして売りさばく予定だったが、昭弘・アルトランドの要望によって、鉄華団で運用されることになる。改修にあたっては、ティワズの技術者が中心となって進められた。そのコンセプトは、グシオンが近接攻撃主体の重装甲MSだったことに対し、バルバトスの支援を目的としてか、遠距離支援型MSとしての方向性も模索されている。

頭部にはグシオンからかけ離れた高感度センサーを搭載し、特徴だった重装甲はバルバトスのスぺアパーツなどが用いられたことで一転、一般的なMSのシルエットに近づいた。一方、グシオンの特徴であった重装甲は腰部背面のバインダーとして残され、シールドとして運用が可能である。より汎用性を重視された改修によって生まれ変わったグシオンリベイクではあったが、昭弘の戦闘スタイルによるものか、特に肉弾戦で大きな戦果を挙げている。

PILOT

昭弘・アルトランド

元ヒューマンデブリーの鉄華団パイロット。スティックにトレーニングを積み重ね、実力は三日月に次ぐ存在。





FRAME TYPE & AFFILIATION

ガンダム・フレーム

[ブルワーズ]



+



ASW-G-11

ガンダム・グシオン

GUNDAM GUSION

全 高 18.0m
 本体重量 44.4t
 装甲材質 ナノラミネートアーマー
 動力源 エイハブ・リアクター×2
 武 装 頭部バルカン砲×2
 グシオンハンマー×1
 90mmサブマシンガン×1
 バスターアンカー×4
 手榴弾×2
 グシオンアックス×1
 グシオンチョッパー×1

現存するガンダム・フレーム採用MSの貴重な1機。高密度デブリ帯を縄張りとする宇宙海賊ブルワーズによって運用され、特殊な使用環境に合わせた機体となっている。具体的には2基のエイハブ・リアクターの出力に任せ、超重量の装甲が装備されている点が最大の特徴である。「MSはMSでなければ倒せない」というMS戦のセオリーを極限にまで突き詰めた機体といえ、一般のMSの装備では致命傷を与えることは難しいレベルにまで到達した。一方でバスターアンカーの装備など、海賊らしく対艦戦すらも想定した稀有な機体であることをうかがわせる。

重装甲によって燃料消費量は増大したが、装甲内部に大型の推進剤タンクを搭載することでカバー。それでも作戦行動時間は、一般のMSと比較すると制限されている。対ガンダム・バルバトス戦時は、自身のもっとも得意とする環境での戦闘となったが、装甲の隙間を太刀で貫かれて敗れた。これは三日月・オーガスでなければ実現不可能な戦法だったといえ、グシオンにとっては相手が悪かったというほかはない。

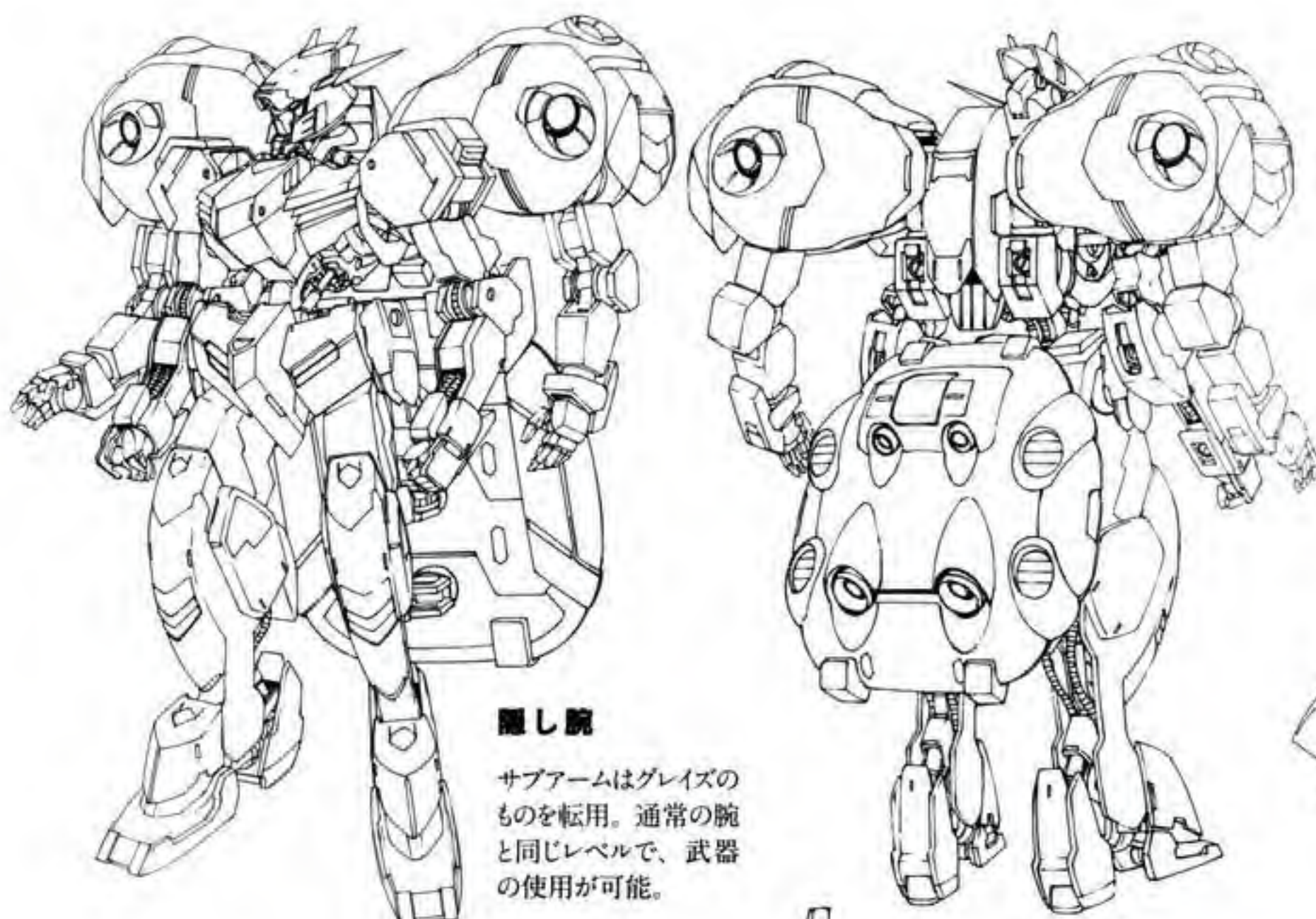
PILOT

クダル・カデル

ブルワーズMS部隊の指揮官。風貌・言動とも奇抜で、ヒューマンデブリの少年たちを酷使する。

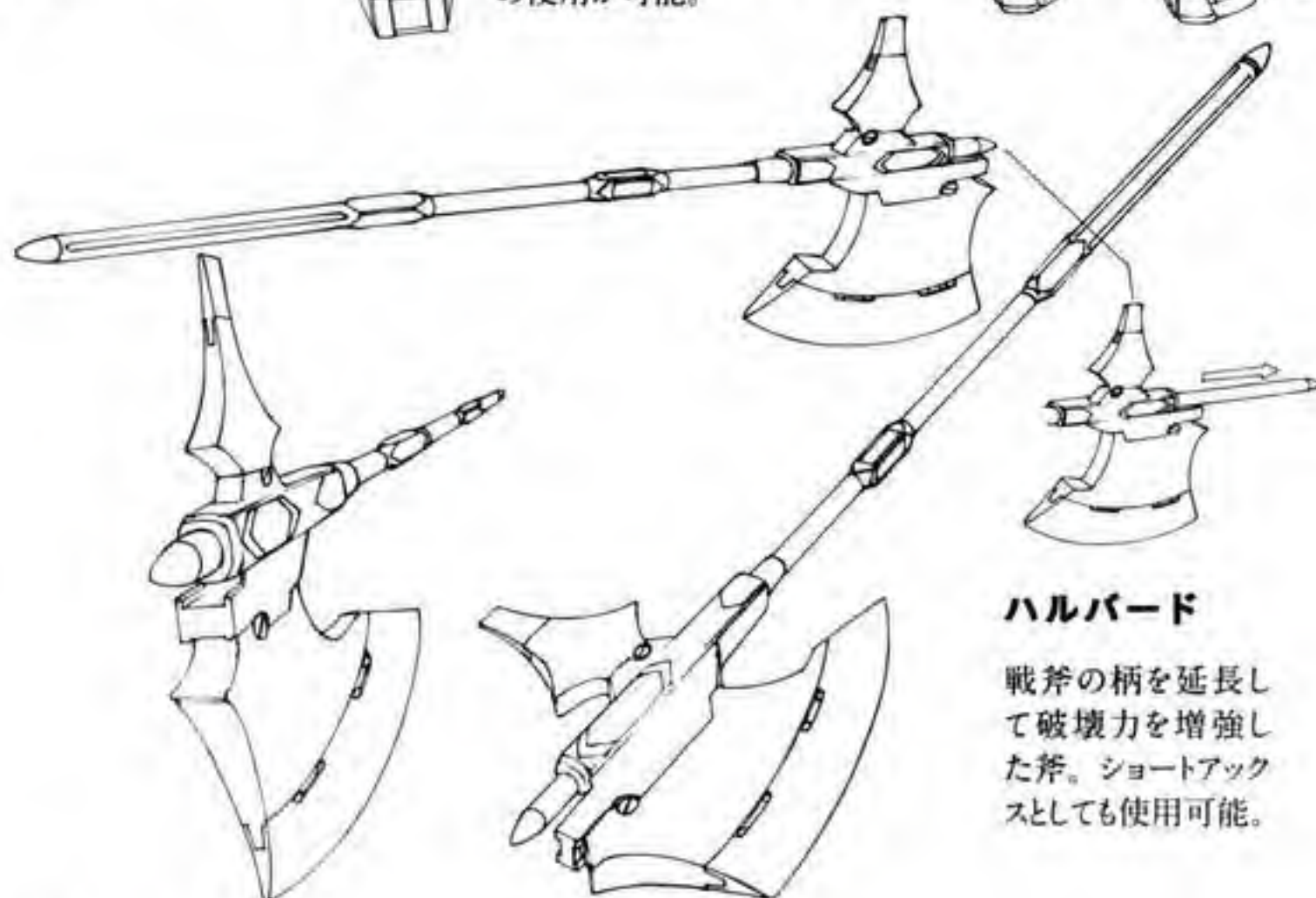


ガンダム・グシオン リベイク



隠し腕

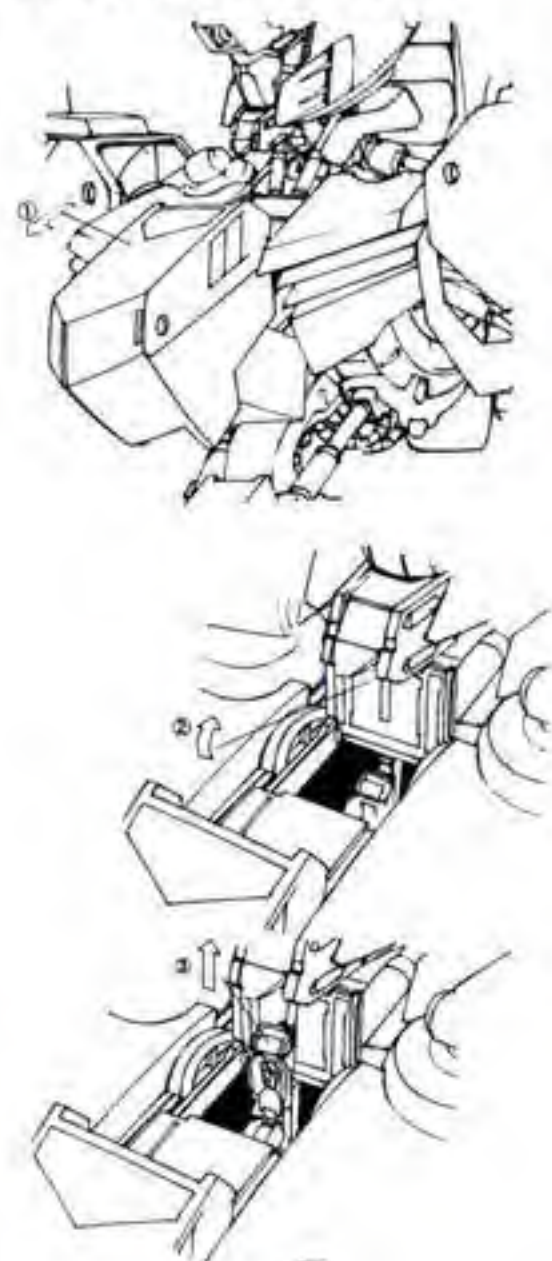
サブアームはグレイズのものを転用。通常の腕と同じレベルで、武器の使用が可能。



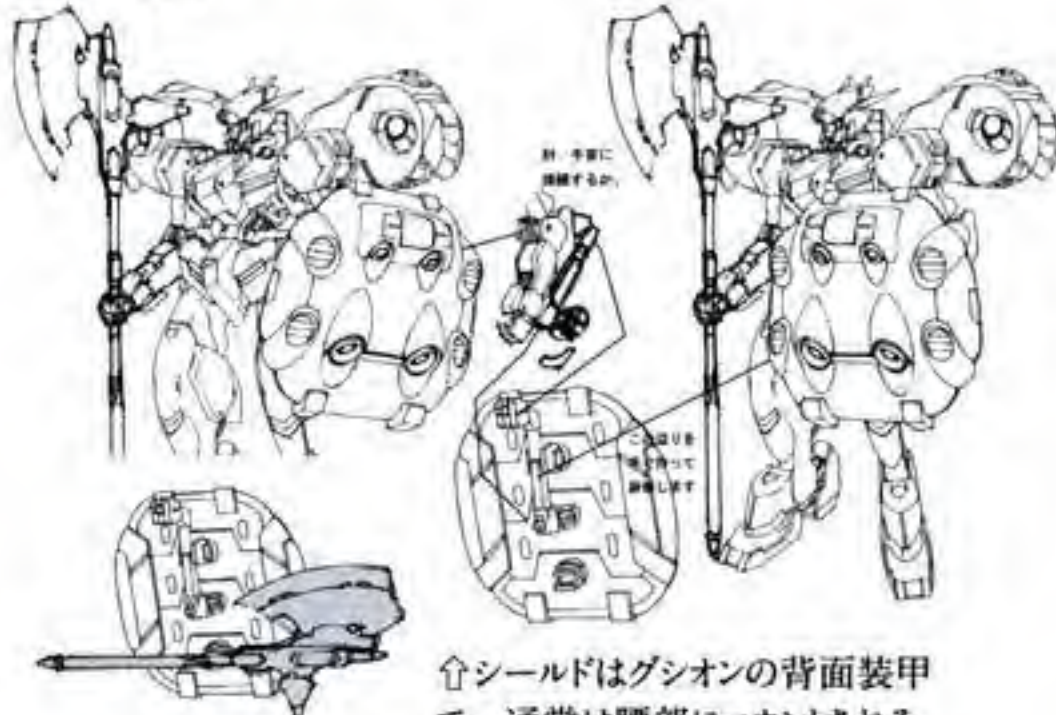
ハルバード

戦斧の柄を延長して破壊力を増強した斧。ショートアックスとしても使用可能。

コックピットハッチ

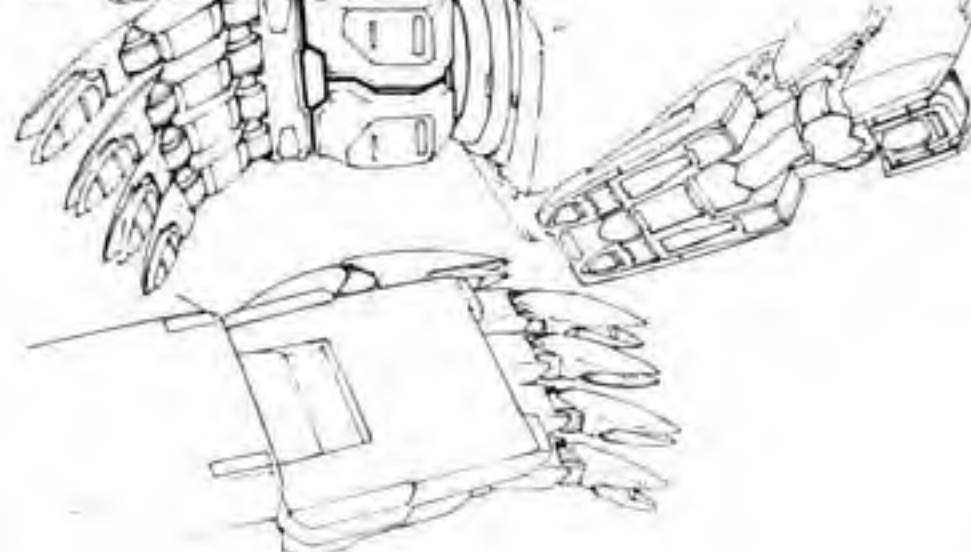


シールド



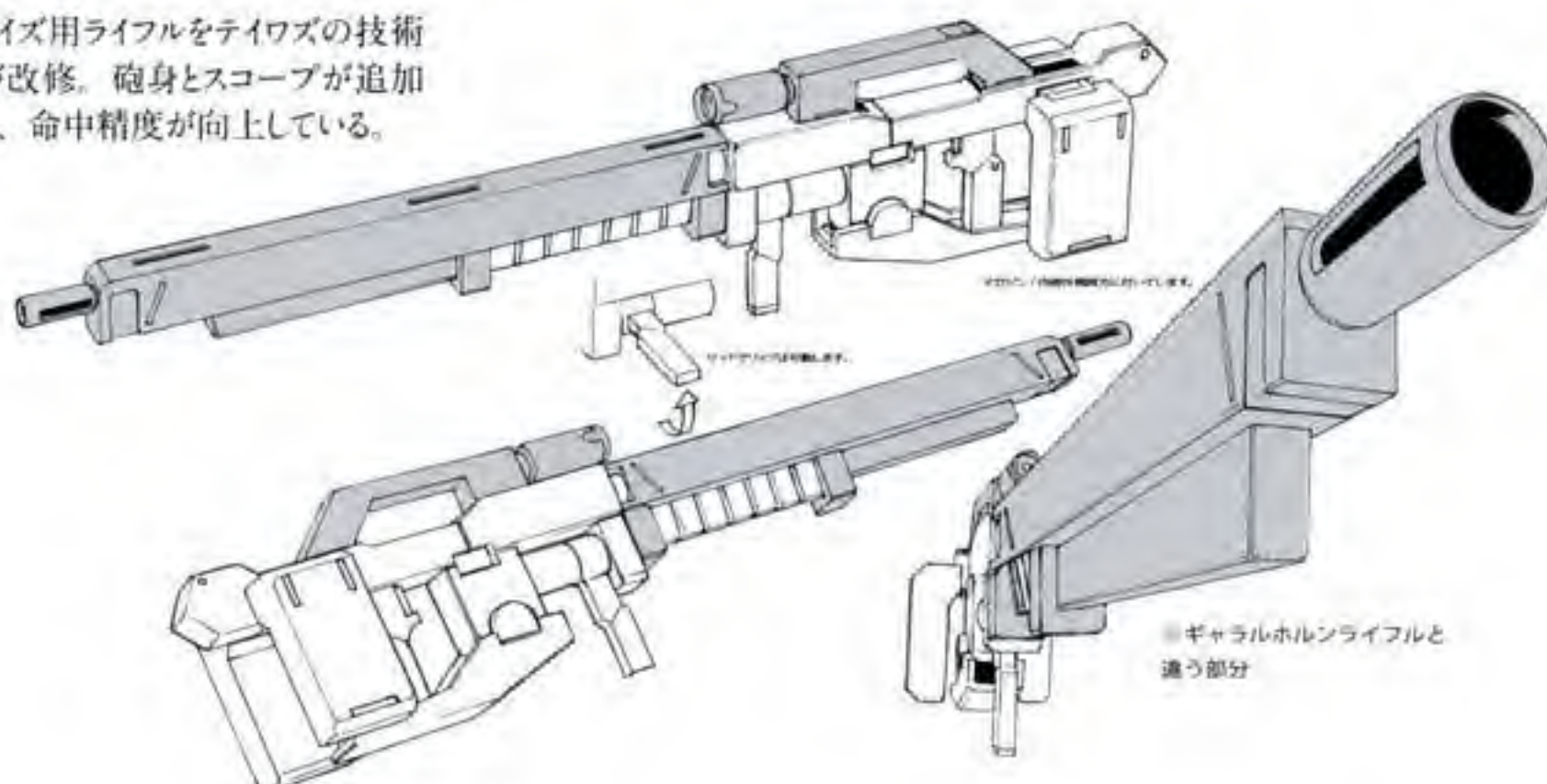
合シールドはグシオンの背面装甲で、通常は腰部にマウントされる。

手足



120mm ロングレンジライフル

グレイズ用ライフルをティワズの技術者が改修。砲身とスコープが追加され、命中精度が向上している。

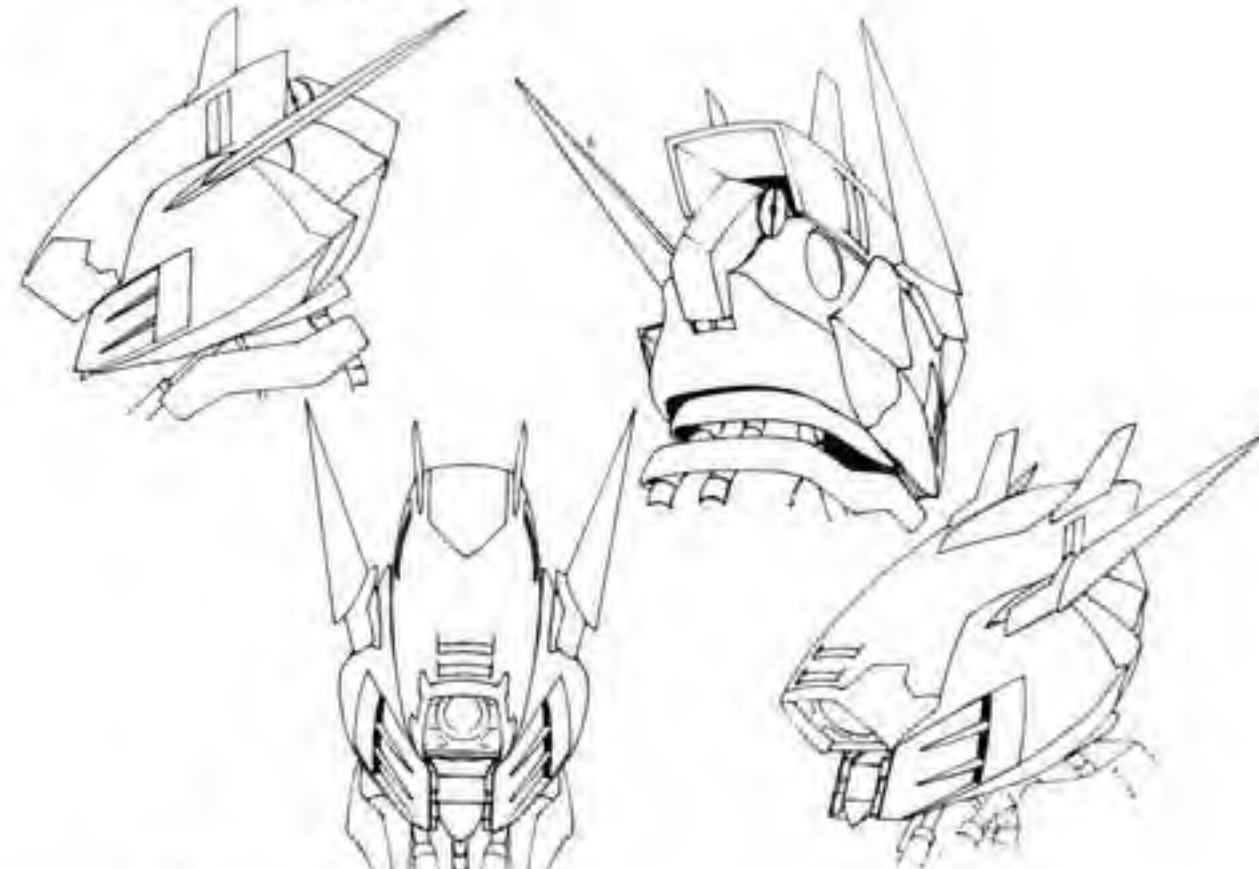


●ギャラルホルンライフルと違う部分

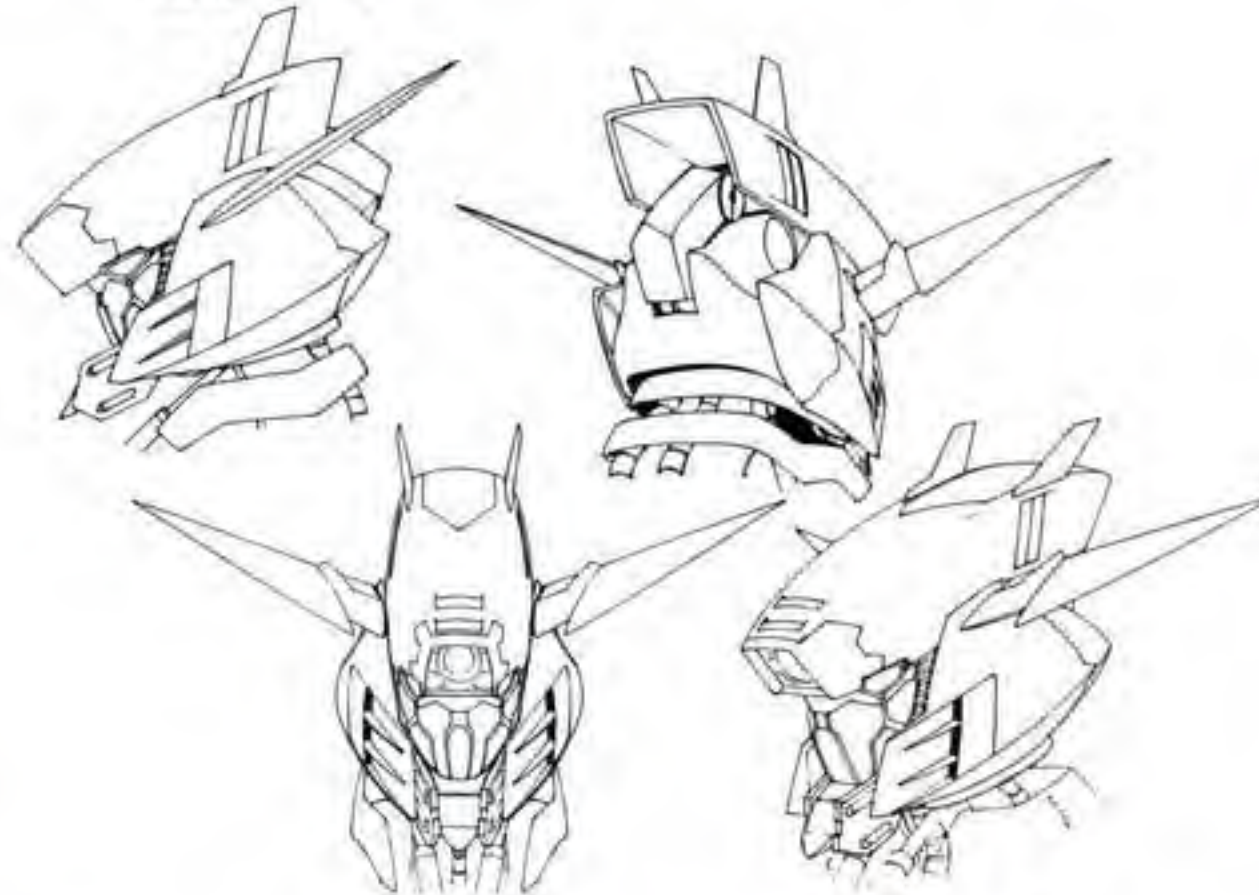
頭部

高感度センサー使用時には、阿頼耶識システムと連動し、長距離の目標物や電磁波の流れなど、様々な情報を視覚化してパイロットに伝達する。通常モード時はより生身に近い感覚に変更される。

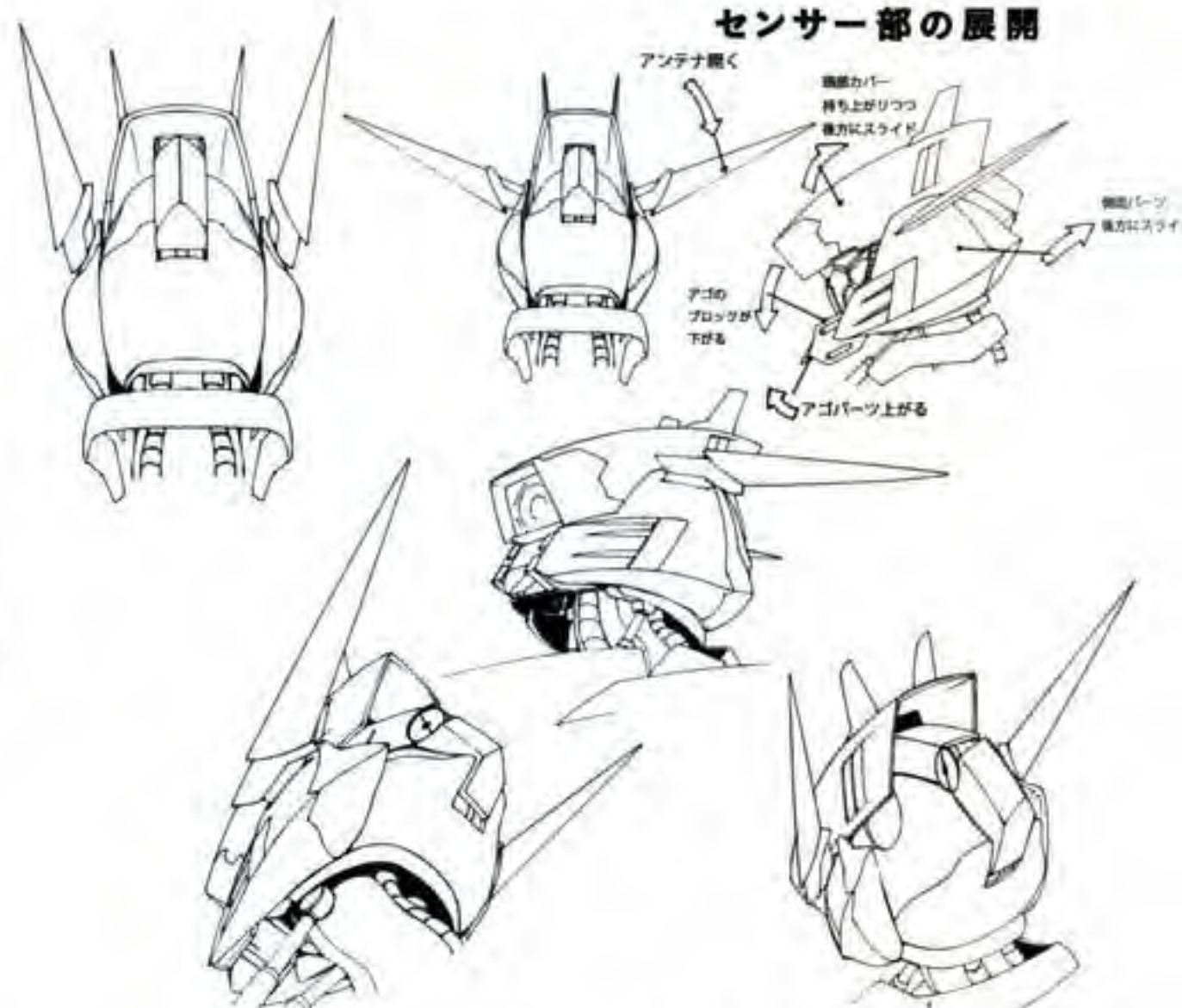
照準モード



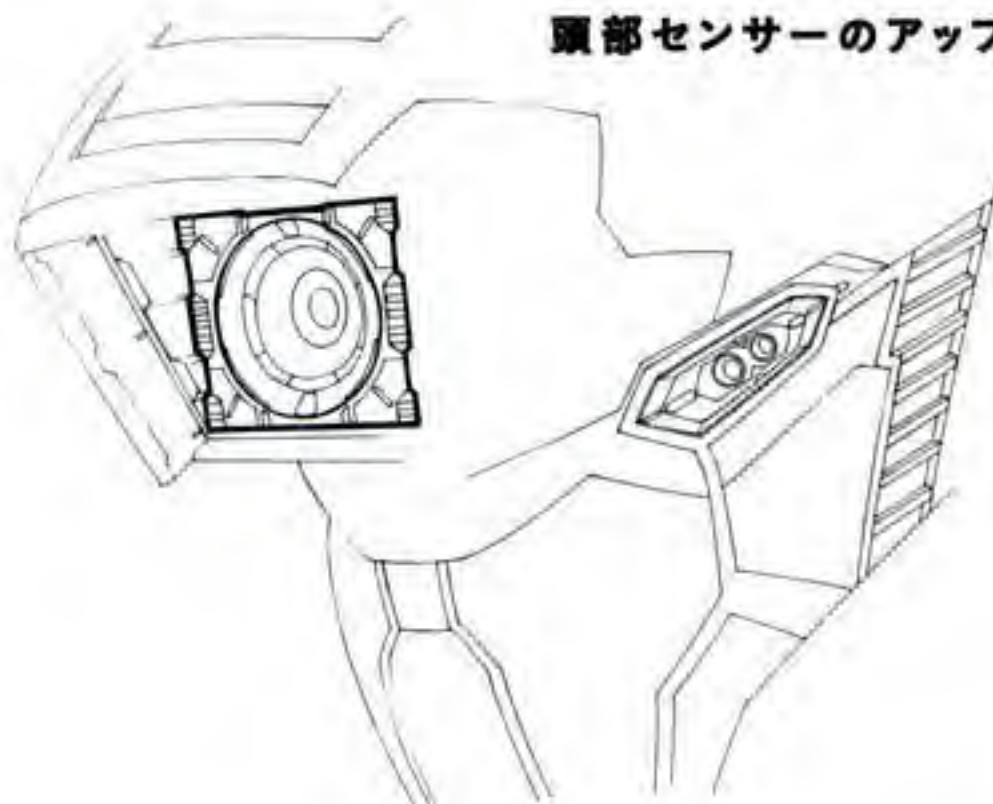
通常モード



センサー部の展開



頭部センサーのアップ



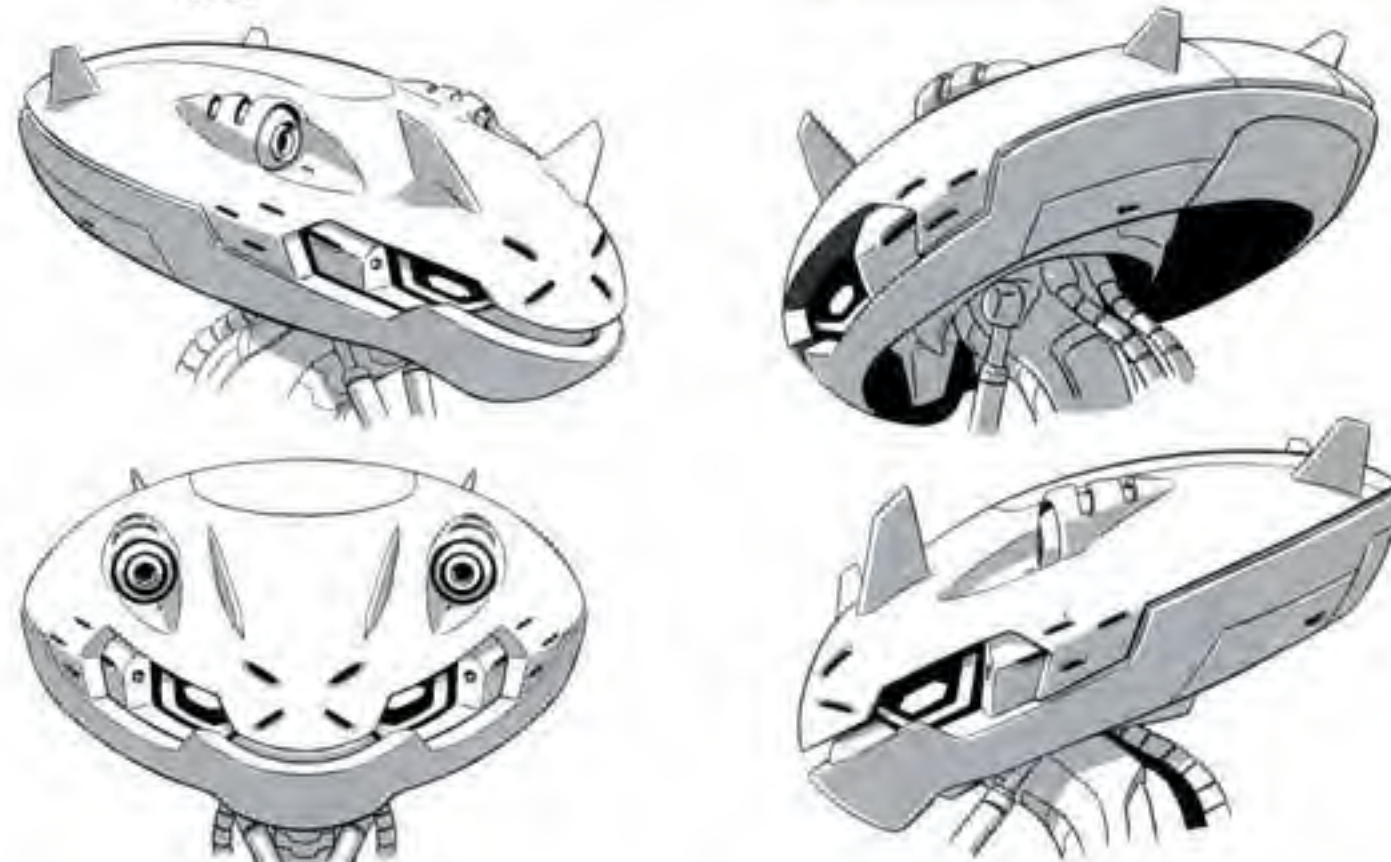
ガンダム・グシオン

90mm
サブマシンガン

一般的に流通しているMS用サブマシンガン。軽量で扱いやすく、安価と三拍子そろった武器。マン・ロディなども使用。ストックはスライド式。

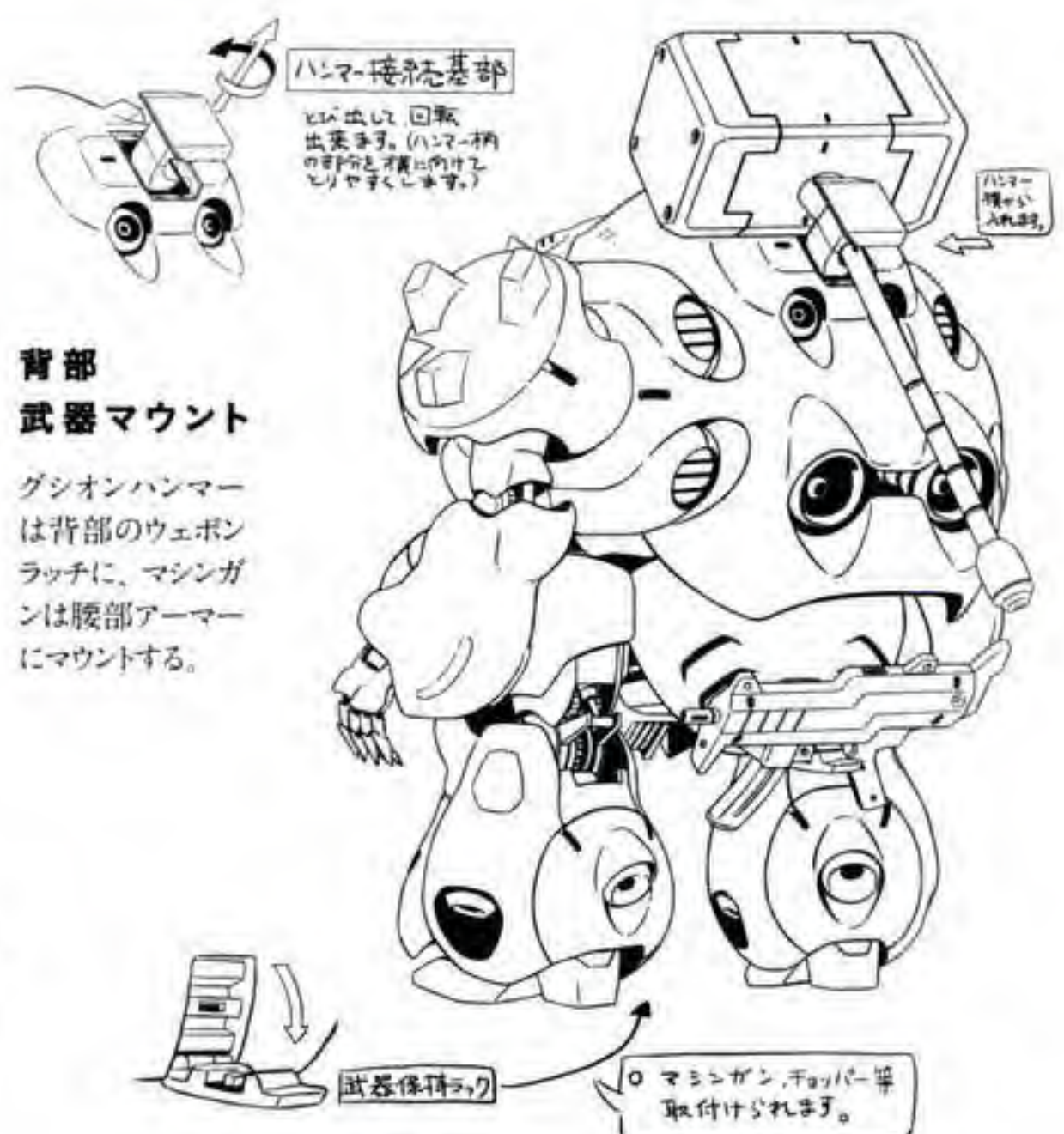


頭部



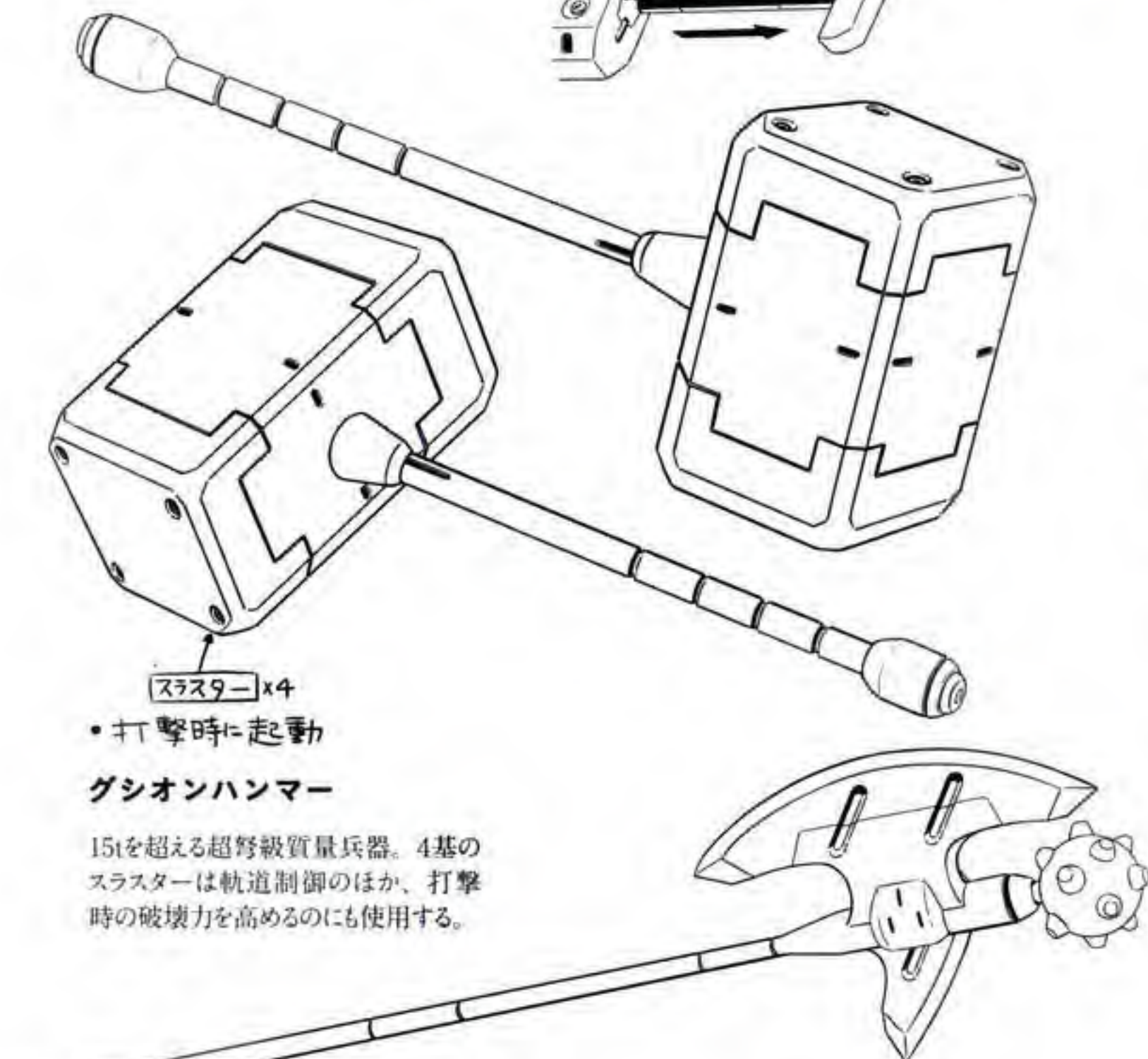
背部
武器マウント

グシオンハンマーは背部のウェポンラッチに、マシンガンは腰部アーマーにマウントする。



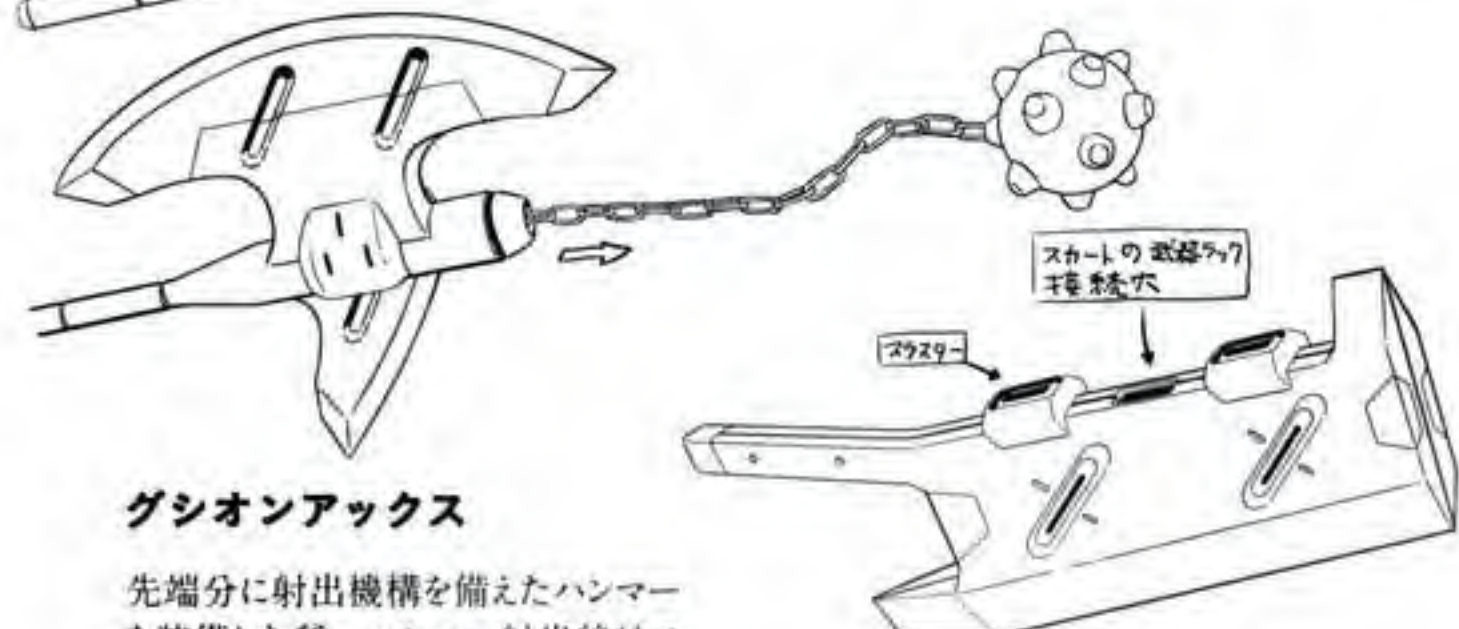
グシオンハンマー

15tを超える超超級質量兵器。4基のスラスターは軌道制御のほか、打撃時の破壊力を高めるのにも使用する。



グシオンアックス

先端分に射出機構を備えたハンマーを装備した斧。ハンマー射出後はモーニングスターとしても使用可能である。

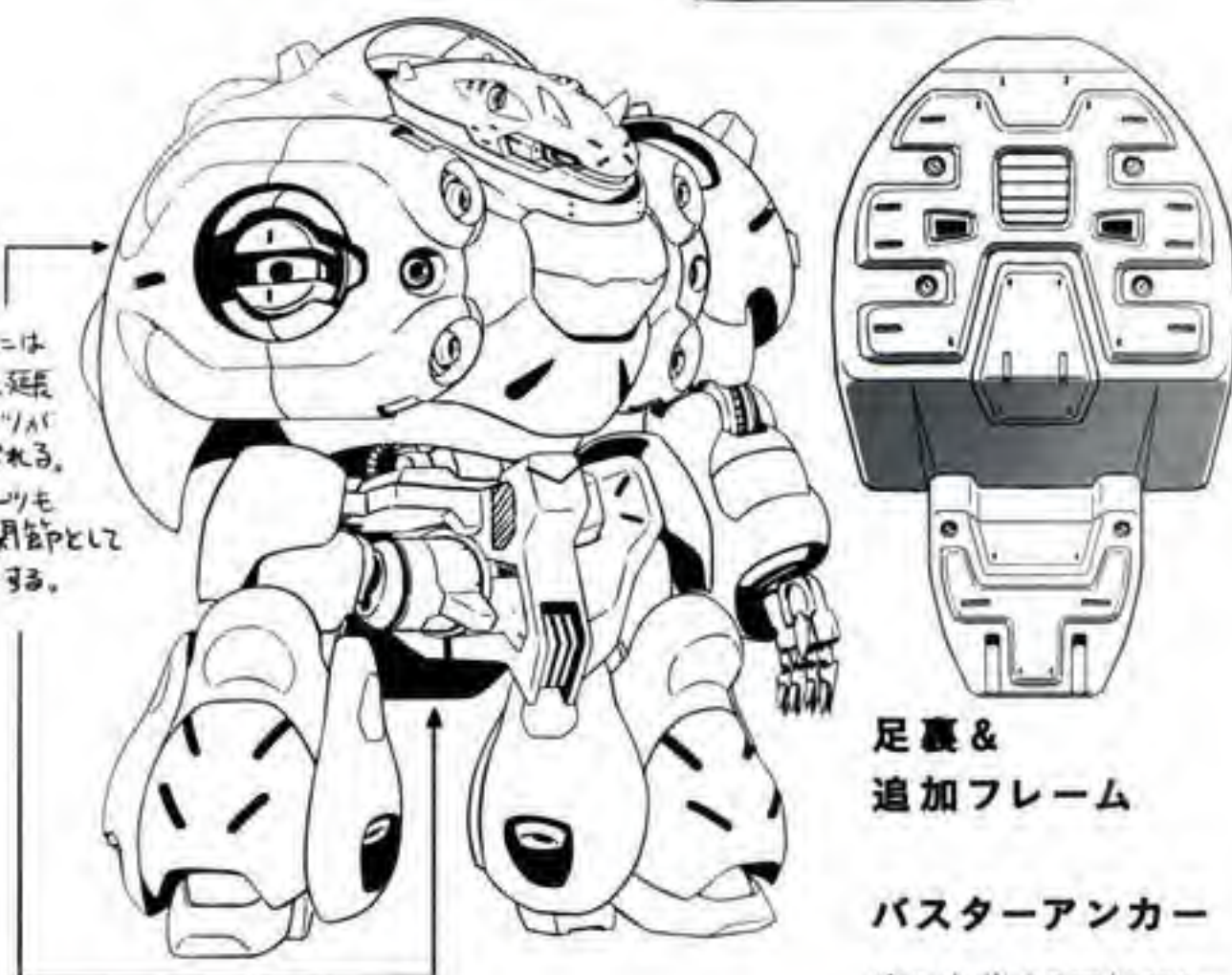


グシオンチャップラー

小型サイズの近距離用鈍型武器。鋒側にスラスターを備え、打撃時に噴射させて威力を増大させる。



肩と股には関節を延長するパーツが取り付けられる。*このパーツも1つの関節として機能する。



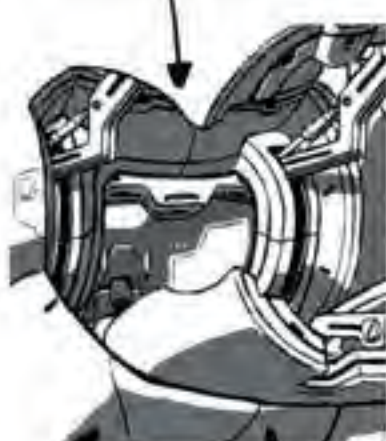
バスターアンカー

胸に内蔵する口径400mmの大型砲。MSの内蔵火器としては最大で、艦船をも脅かす威力。

コックピットハッチ

内部ハッチは上下に開きます。

OPEN



手榴弾



⇒腰部装甲に2発収納される。



FRAME TYPE & AFFILIATION

ガンダム・フレイム

【ギャラルホルン】



+



ASW-G-66

ガンダム・キマリス

GUNDAM KIMARIS

全 高	19.3m
本体重量	31.7t
装甲材質	ナノラミネートアーマー
動力源	エイハブ・リアクター×2
武 装	グングニール (120mm砲) ×1 コンバットナイフ×1 スラッシュディスク×2

ガンダム・フレイムを採用したMSの1機。過去の厄祭戦で、実際にボードウィン卿が搭乗した機体であり、以後セブンスターズのボードウィン家で長きにわたって管理されてきた。その間、終戦の立役者として式典などに登場することはあったが、ガエリオによって約300年ぶりに実戦投入された。

機体としての特徴は、圧倒的な機動性を活かした突進力にあり、脚部高出力ブースターのフルブースト+巨槍のグングニールの組み合わせは、直撃すれば容易にナノラミネートアーマーにダメージを与える。こうした戦法は対ガンダム・バルバトス戦で相性がよく、実際相対した際には終始戦闘を有利に展開した。ガエリオは本機を「骨董品」と称したが、厄祭戦を終結させた機体の実力の片鱗を見せた。

オプションとして背面に高機動ブースターを装備可能で、よりキマリスの特性を活かすことができる。

PILOT

ガエリオ・ボードウィン

ギャラルホルン監査局所属で階級は特務三佐。三日月の打倒に執念を燃やし、家門に伝わるガンダム・フレイム機に乗り込む。





ASW-G-66

ガンダム キマリストルーパー

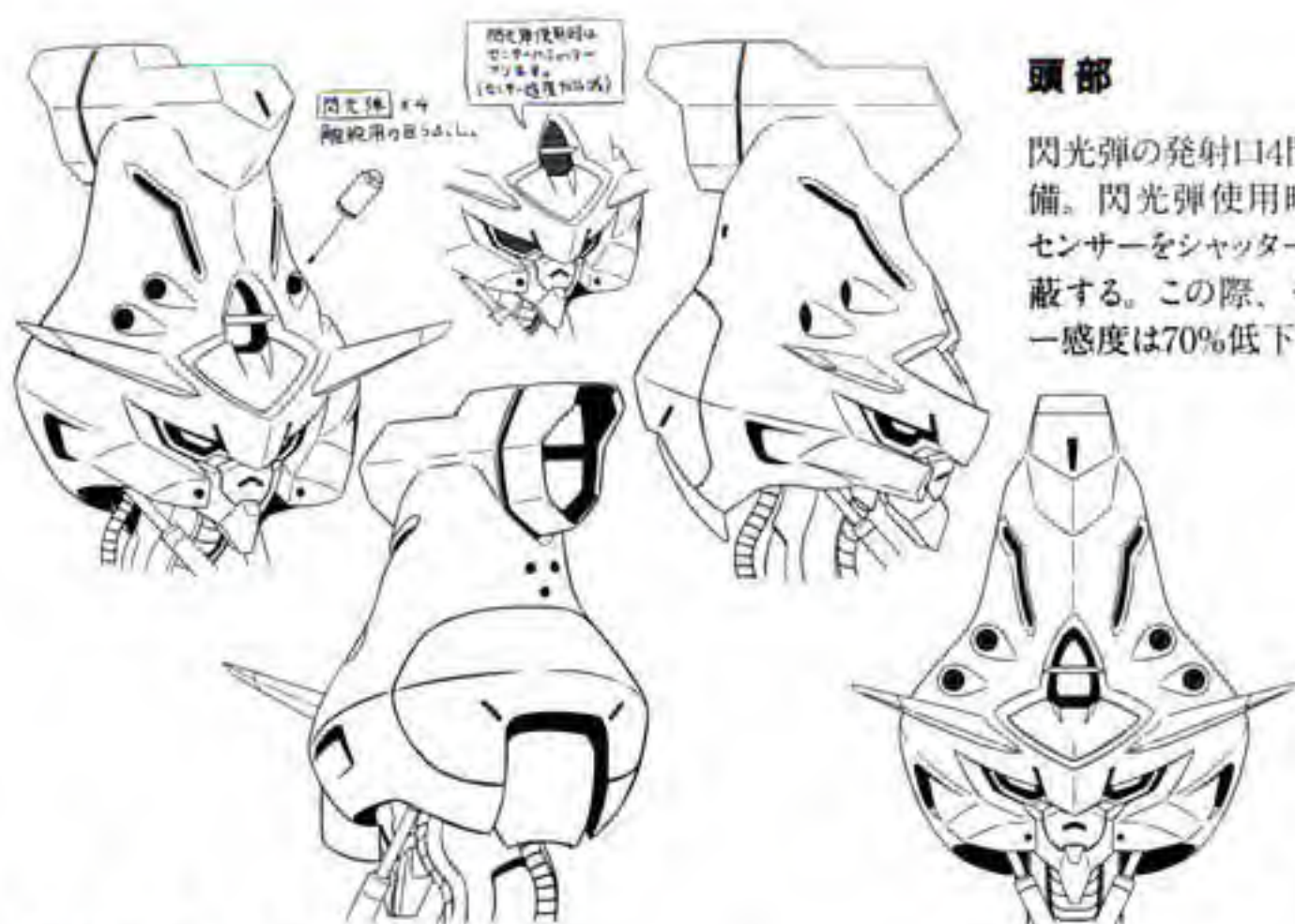
GUNDAM KIMARIS TROOPER

全 高 19.1m 本体重量 32.7t
 武 装 デストロイヤー・ランス (140mm 機銃) ×1
 キマリスサーベル×1、キマリスシールド×1
 機雷

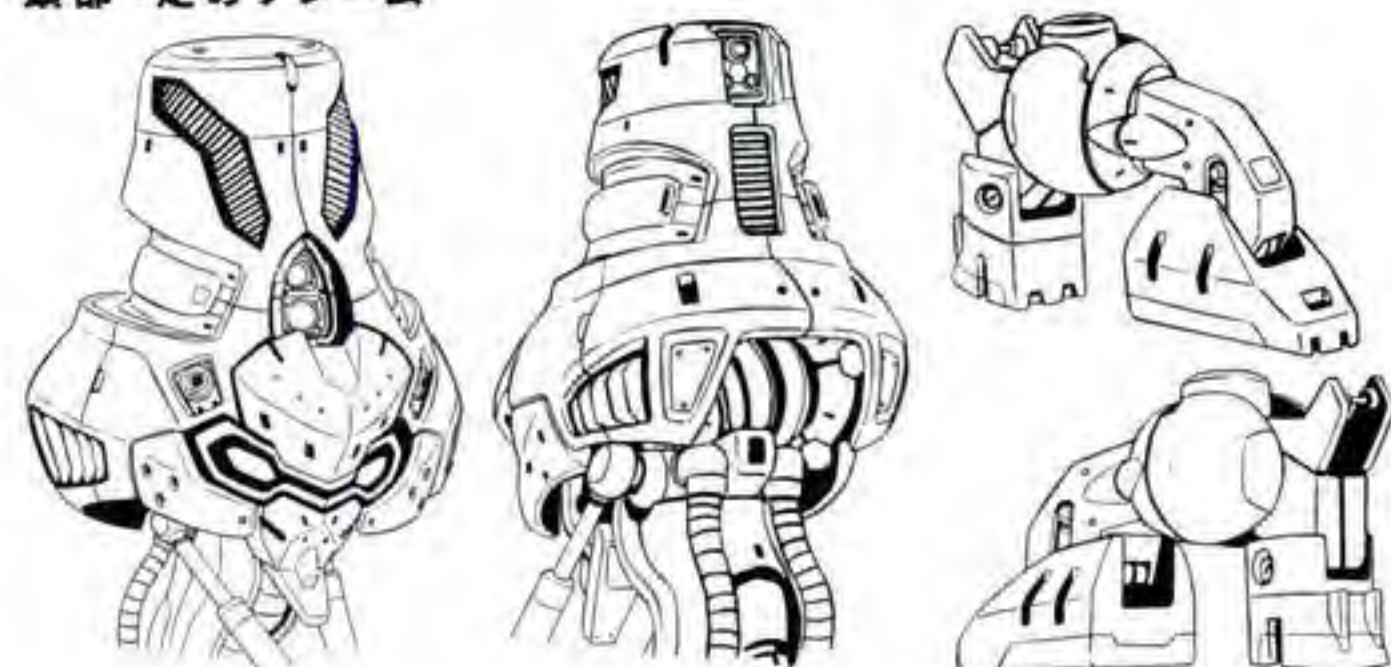
ガンダム・キマリスは、特に宇宙空間でそのポテンシャルを最大限に発揮する機体であった。それは各部ブースターによる突進力によるものだが、1Gの重力下ではその特性はスポイルされてしまう。そこで地上ではトルーパー装備への換装が行われた。トルーパー装備は、まるで騎馬を思わせる四脚形態「トルーパー形態」への変形が特徴であり、リアアーマーのホバーユニットと脚部を展開してのホバー移動が可能である。主武装もデストロイヤー・ランスに変更されている。

頭部

閃光弾の発射口14門を装備。閃光弾使用時にはセンサーをシャッターで遮蔽する。この際、センサー感度は70%低下する。

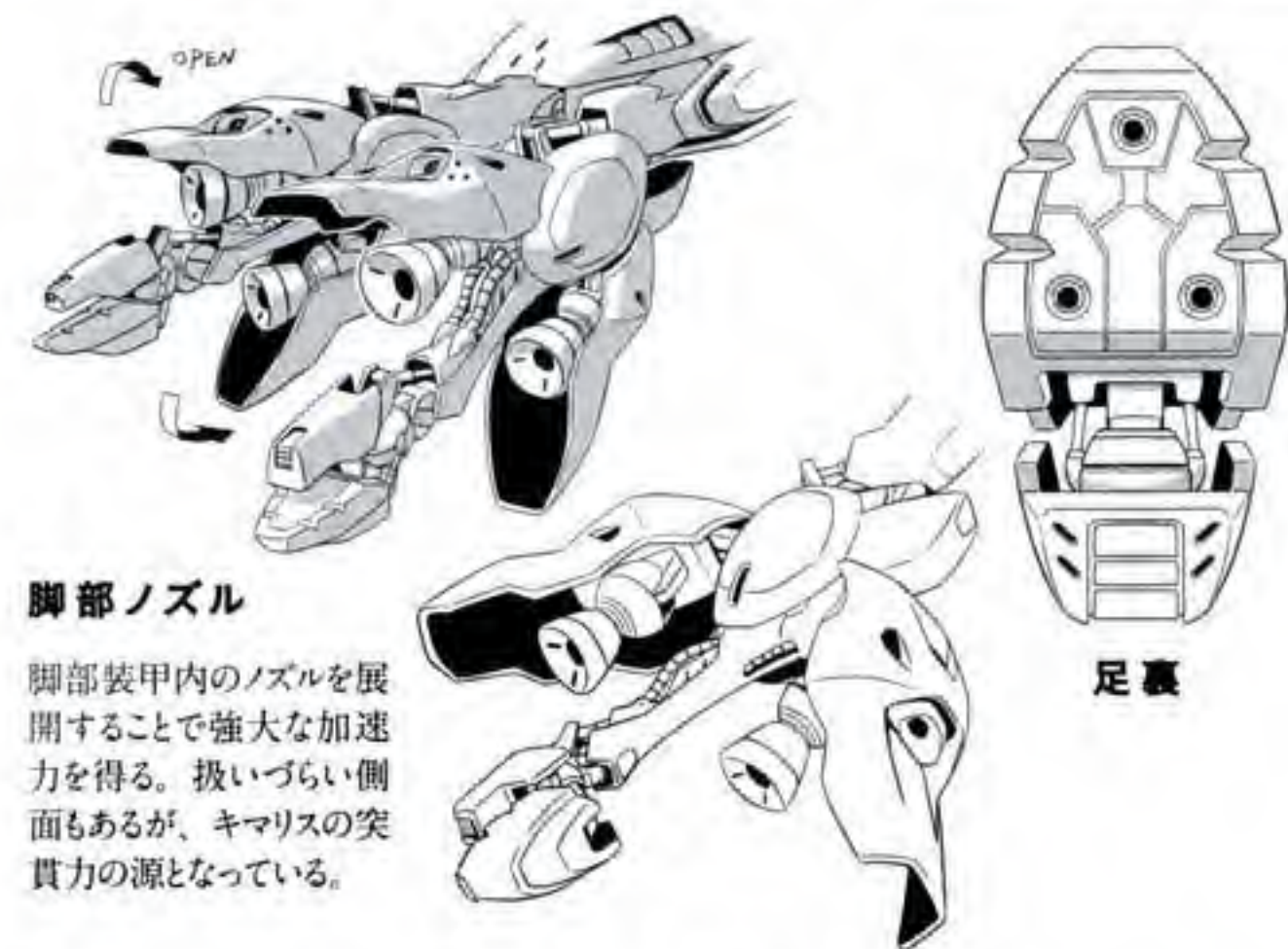


頭部・足のフレーム



脚部ノズル

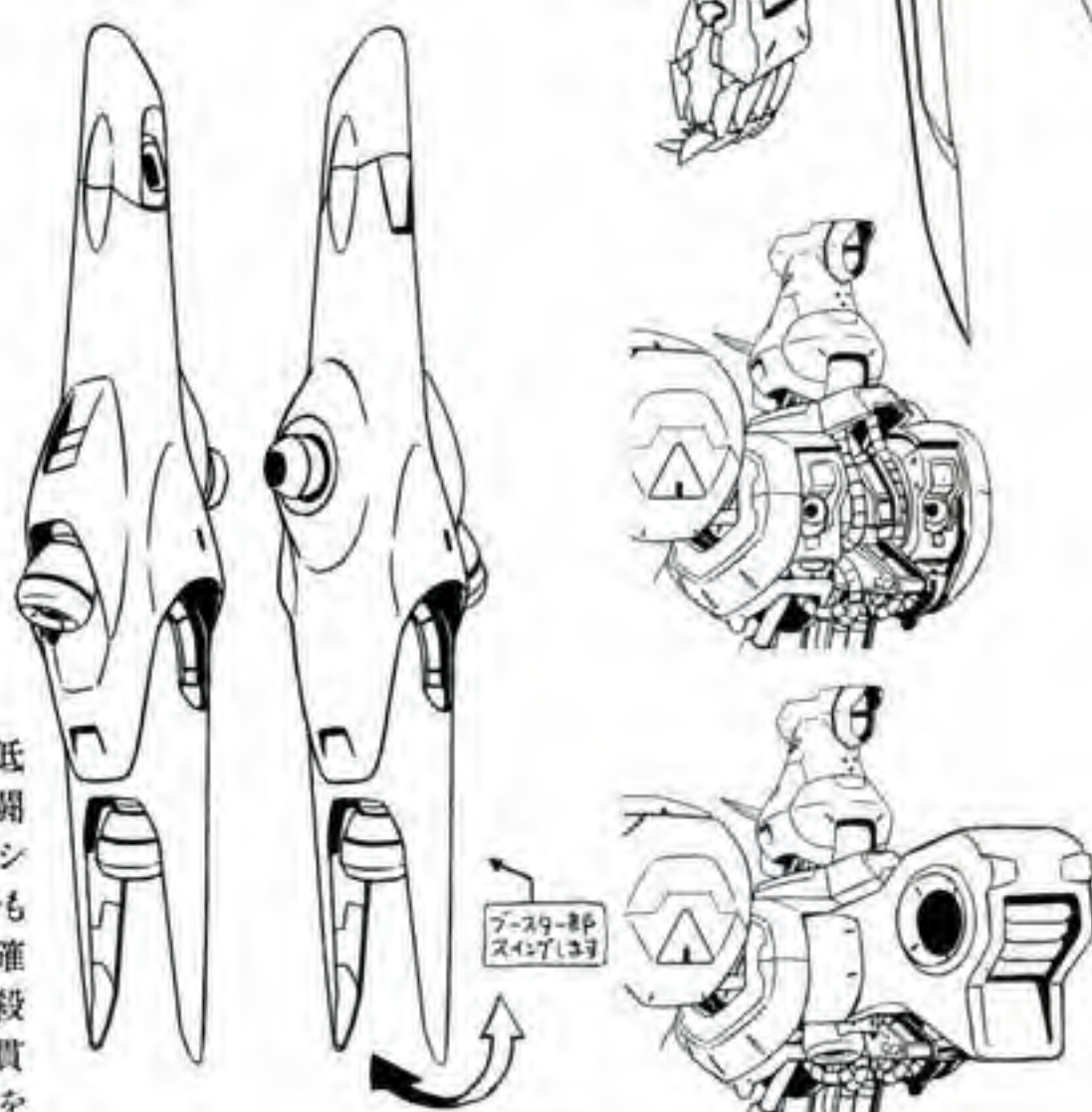
脚部装甲内のノズルを展開することで強大な加速力を得る。扱いづらい側面もあるが、キマリスの突貫力の源となっている。



足裏

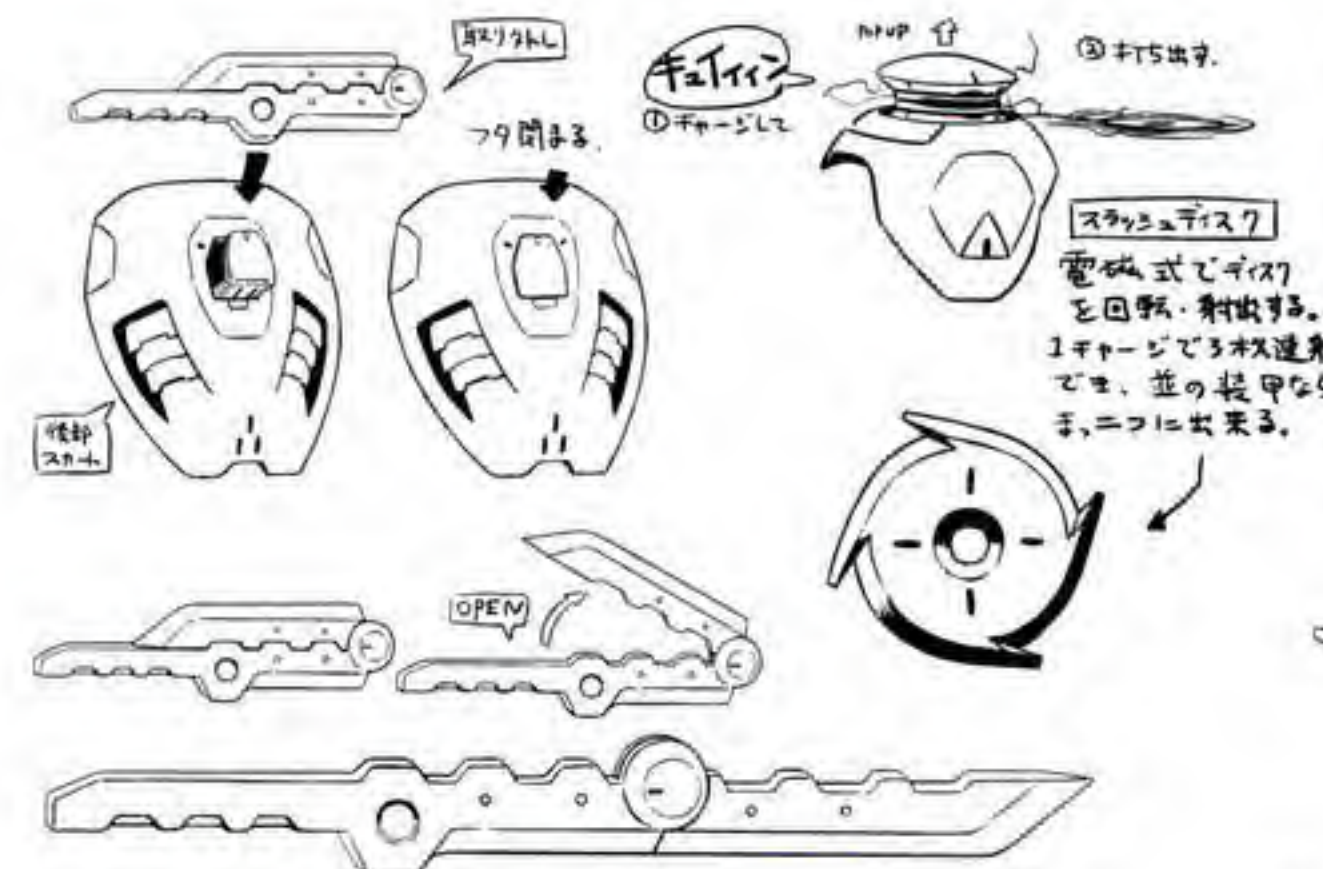
ブースター

長距離移動や低軌道上での戦闘を考慮したオプション。重力下でも高い機動性を確保する。一撃必殺のキマリスの突貫型戦闘スタイルを強化する。



スラッシュディスク

MSのフレームにも採用される希少金属、超硬度レアロイを使用したディスクを肩部から回転させて放つ。その威力は、ナノミネートアーマーをも切り裂くほど。電磁式で、1チャージで3枚の連射が可能。



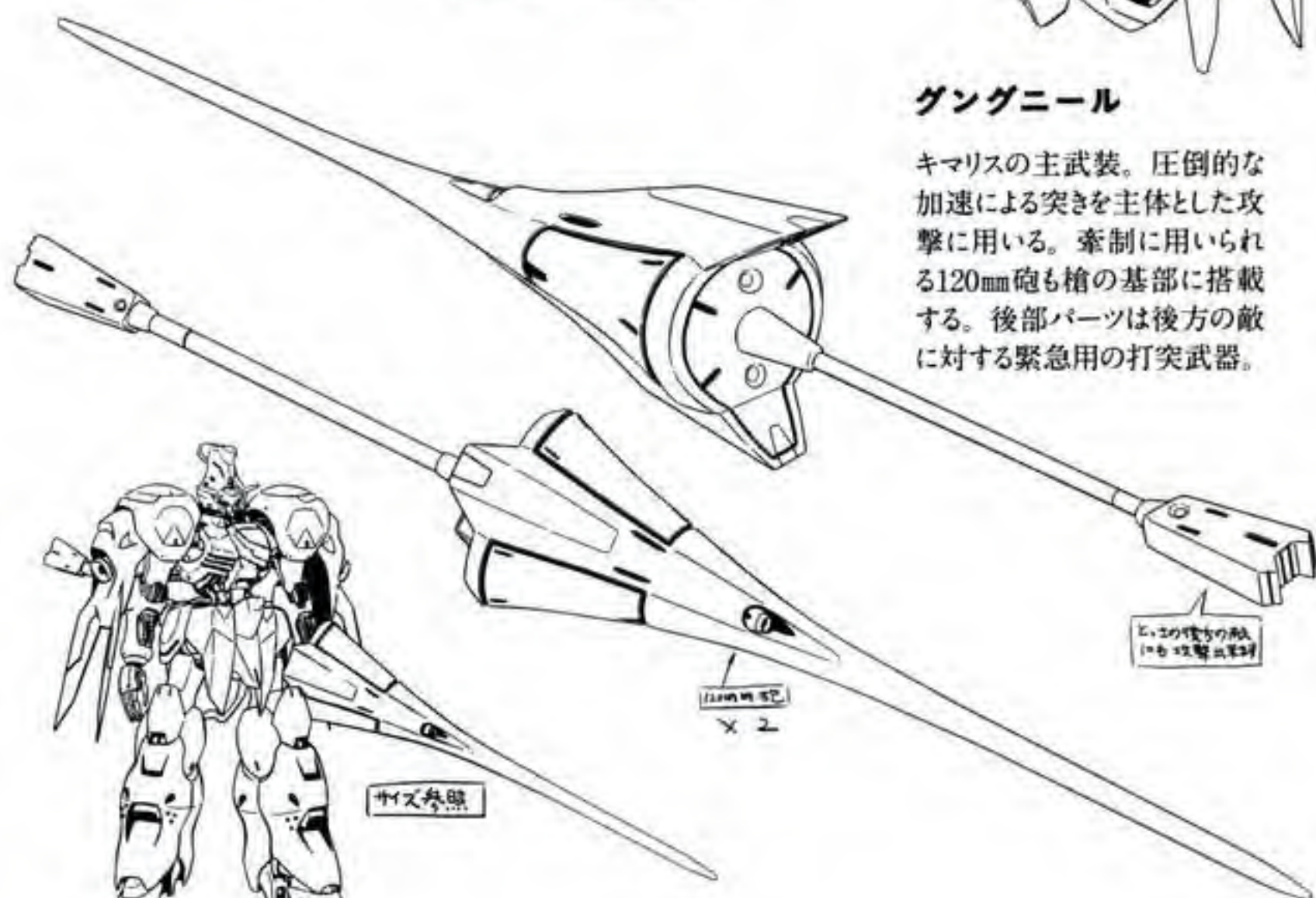
コンバットナイフ

地上や海中で使用される緊急用の折り畳み式のナイフ。腰部スカートにマウントされる。



コックピットハッチ

外蓋ハッチは燃料バルブを通す。内蓋ハッチ、シートはグレイズと共通。



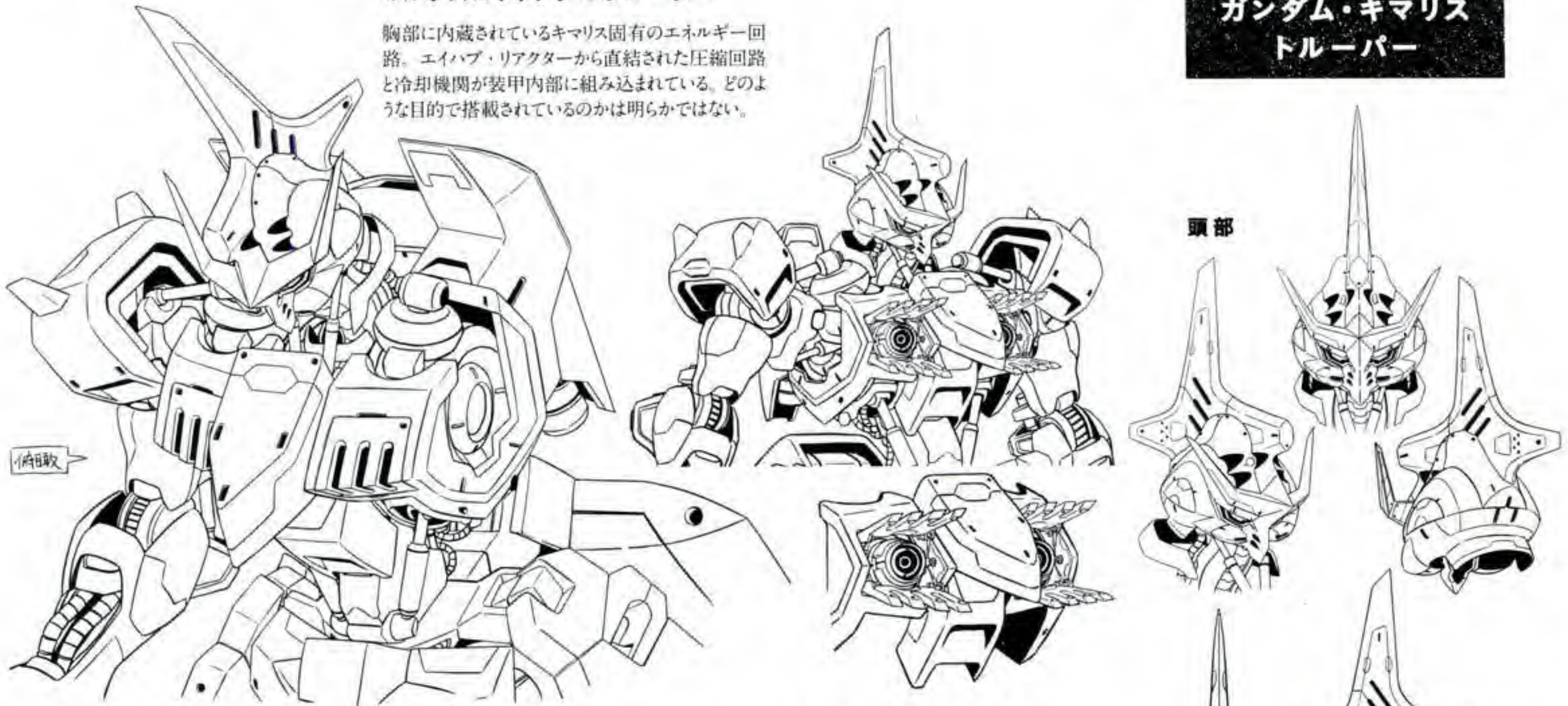
グングニール

キマリスの主武装。圧倒的な加速による突きを主体とした攻撃に用いる。牽制に用いられる120mm砲も槍の基部に搭載する。後部パーツは後方の敵に対する緊急用の打突武器。

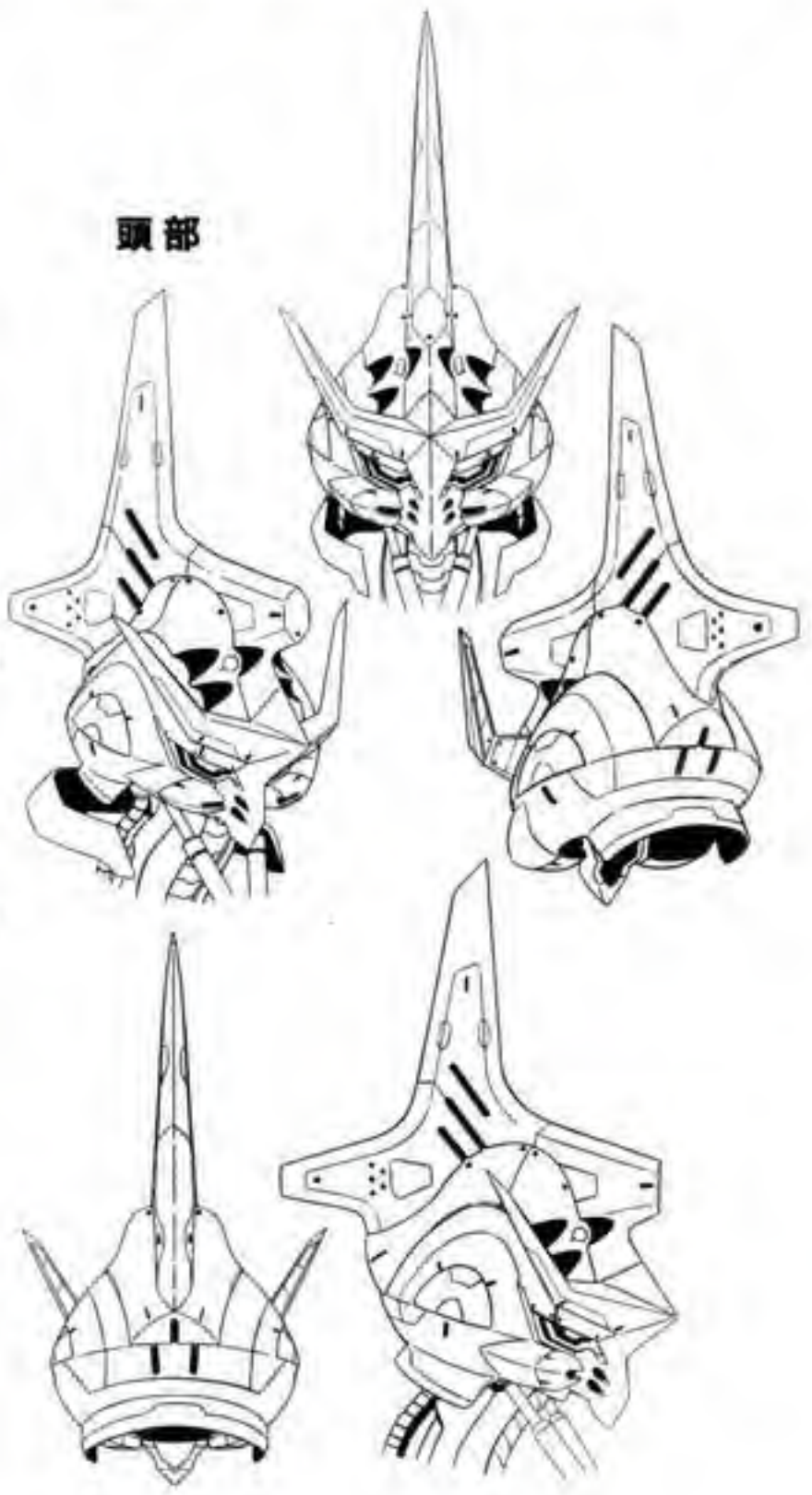
マルチスロットアクセラレーター

胸部に内蔵されているキマリス固有のエネルギー回路。エイハブ・リアクターから直結された圧縮回路と冷却機関が装甲内部に組み込まれている。どのような目的で搭載されているのかは明らかではない。

ガンダム・キマリス
トルーパー

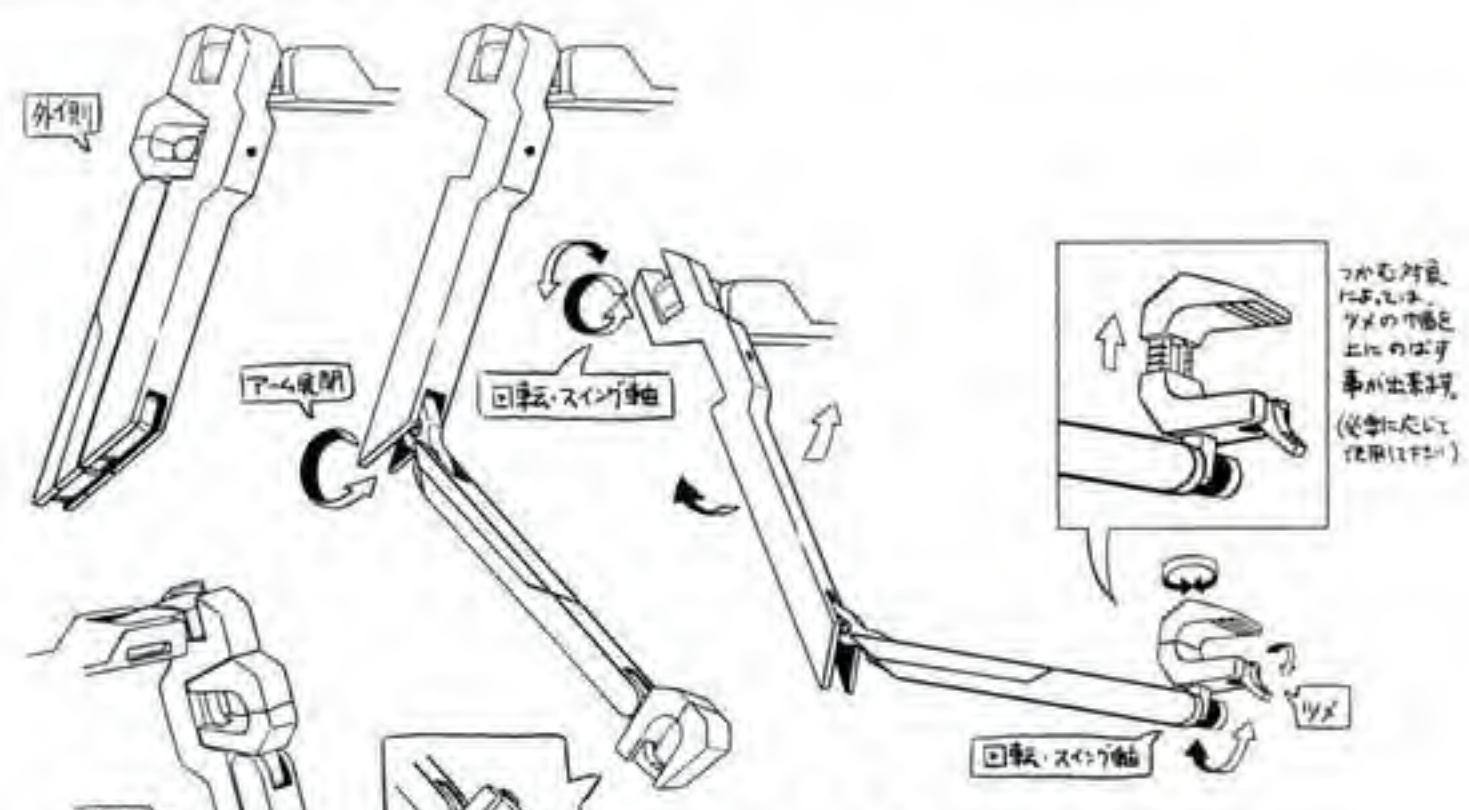
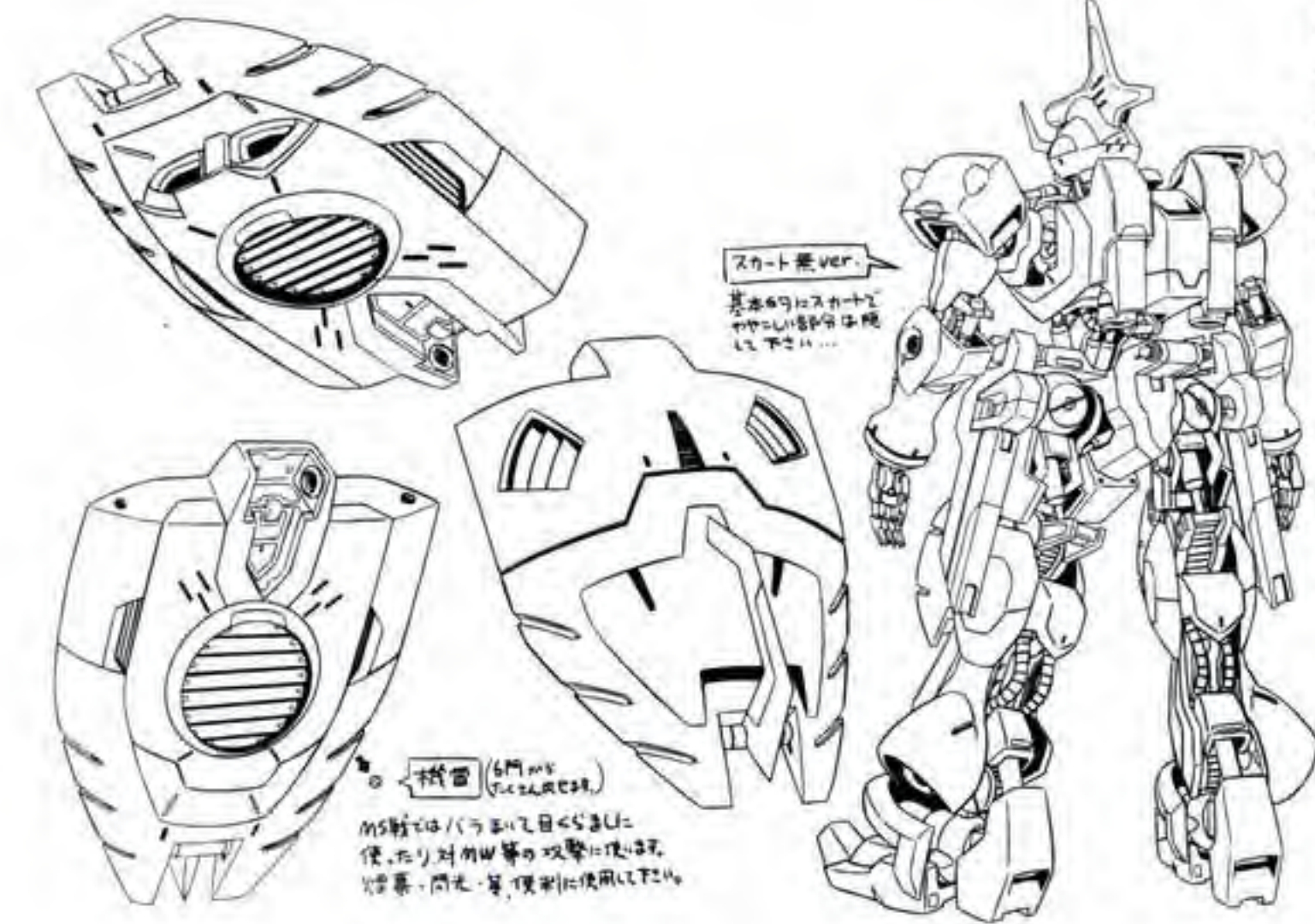


頭部



スカート

後部スカートはホバーユニットとなっている。テール部分は展開してスタビライザーになる。側面に機雷散布口を6門装備。機雷は炸薬、スモーク、ナパームと用途に応じた装填が行われ、拠点制圧や対MW戦、対MS用の攪乱などに使用される。

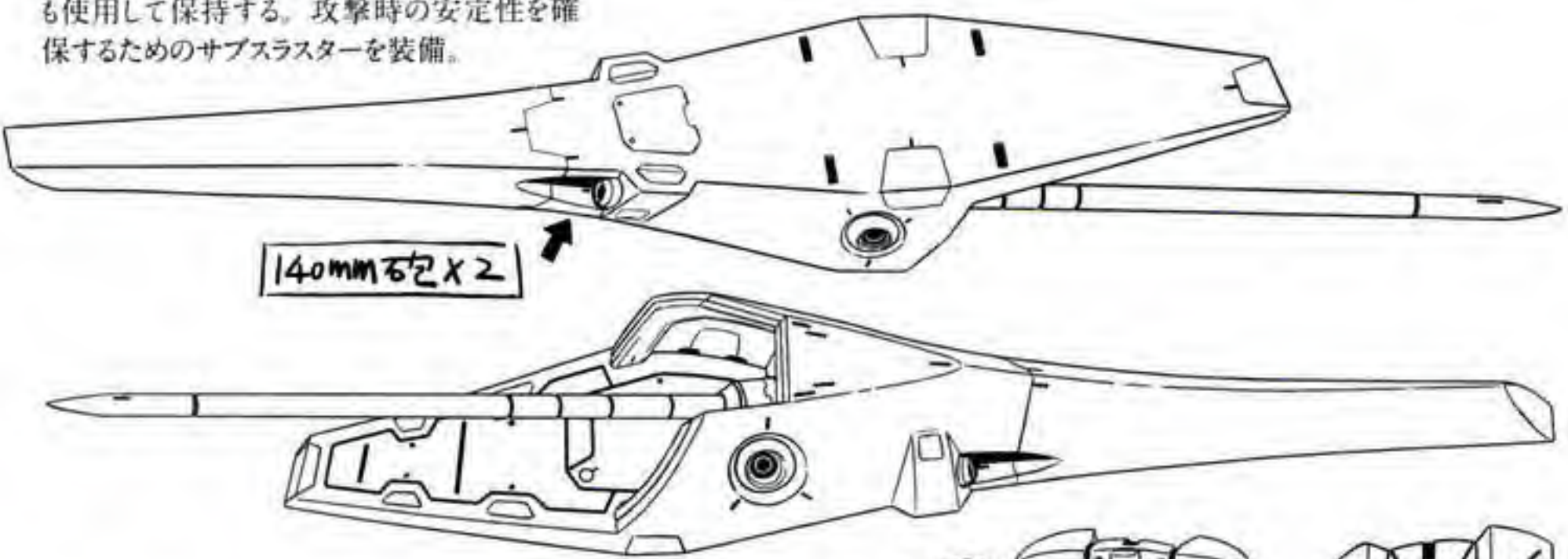


サブアーム

腰部に接続された補助用アーム。1G環境下において、巨大な武装やシールド、ナイフの保持をサポートする。

デストロイヤー・ランス

トルーパーのメイン武装で、グングニールより威力は増大した。高機動のトルーパー形態での突撃時には、衝撃に備えるためにサブアームも使用して保持する。攻撃時の安定性を確保するためのサブスラスターを装備。



サーベル

シールドに格納される近接武器。サブアームを使用することで、ランスと同時に使用が可能に。

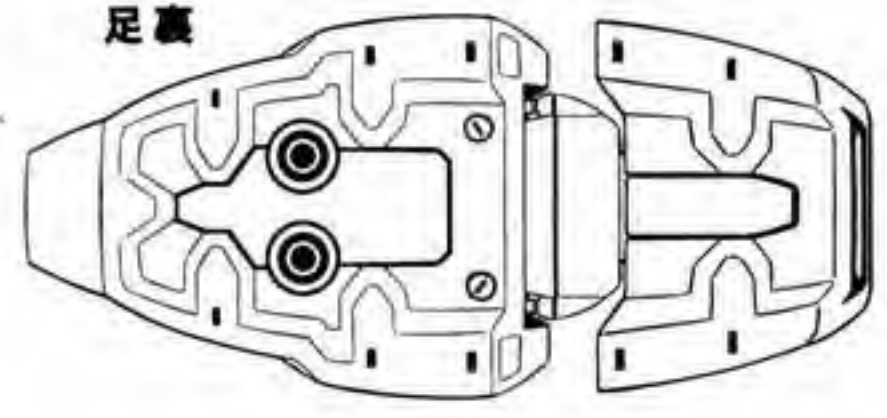


脚関節

ガンダム・フレームを踏襲しながらも、脚部は独特な変形機構を持ち、ホバー移動時のスラスターとしても機能する。



足裏



指揮官機

一般機



シールド



FRAME TYPE & AFFILIATION

グレイズ・フレーム

【ギャラルホルン】



EB-06

グレイズ

GRAZE

全高	17.8m
本体重量	30.2t
装甲材質	ナノミネートアーマー
動力源	エイハブ・リアクター
武装	120mmライフル×1 9.8mバトルアックス×1 バズーカ砲×1 シールド×1

ギャラルホルンが地球圏／圏外圏に配備している最新鋭主力MS。ヴァルキュリア・フレームから発展したグレイズ・フレームを採用する。厄祭戦終結後、MSとエイハブ・リアクターの新規開発を行うことができるのはギャラルホルンのみという状況にある中で、あらゆる環境に適応可能な汎用性を持つ機体として開発された。その方針はフレームレベルにまで配慮され、グレイズ・アインのようにフレームの延長を行うことも可能であった。

また装備面や武装バリエーションにも、汎用性を追求するコンセプトは及び、運用性においても低コスト化が推し進められることとなった。

唯一の最新型であると同時に、パイロットに負担を強くない優れた操縦性、メカニックの負担を軽減する優れた整備性なども相まって、次期MS開発は停滞しているという説もある。それはギャラルホルンに対する大きな脅威が存在しない時代背景があつたことだが、鉄華団の台頭に端を発した世界情勢の変化によって、今後大きなモデルチェンジを迫られる可能性も否定できない。

PILOT

クランク・ゼント

ギャラルホルン火星支部所属のパイロットで階級は二尉。道理を重んじ、三日月と一対一の勝負を挑んで敗退した。

※他、アイン・ダルトンなどギャラルホルンパイロット。





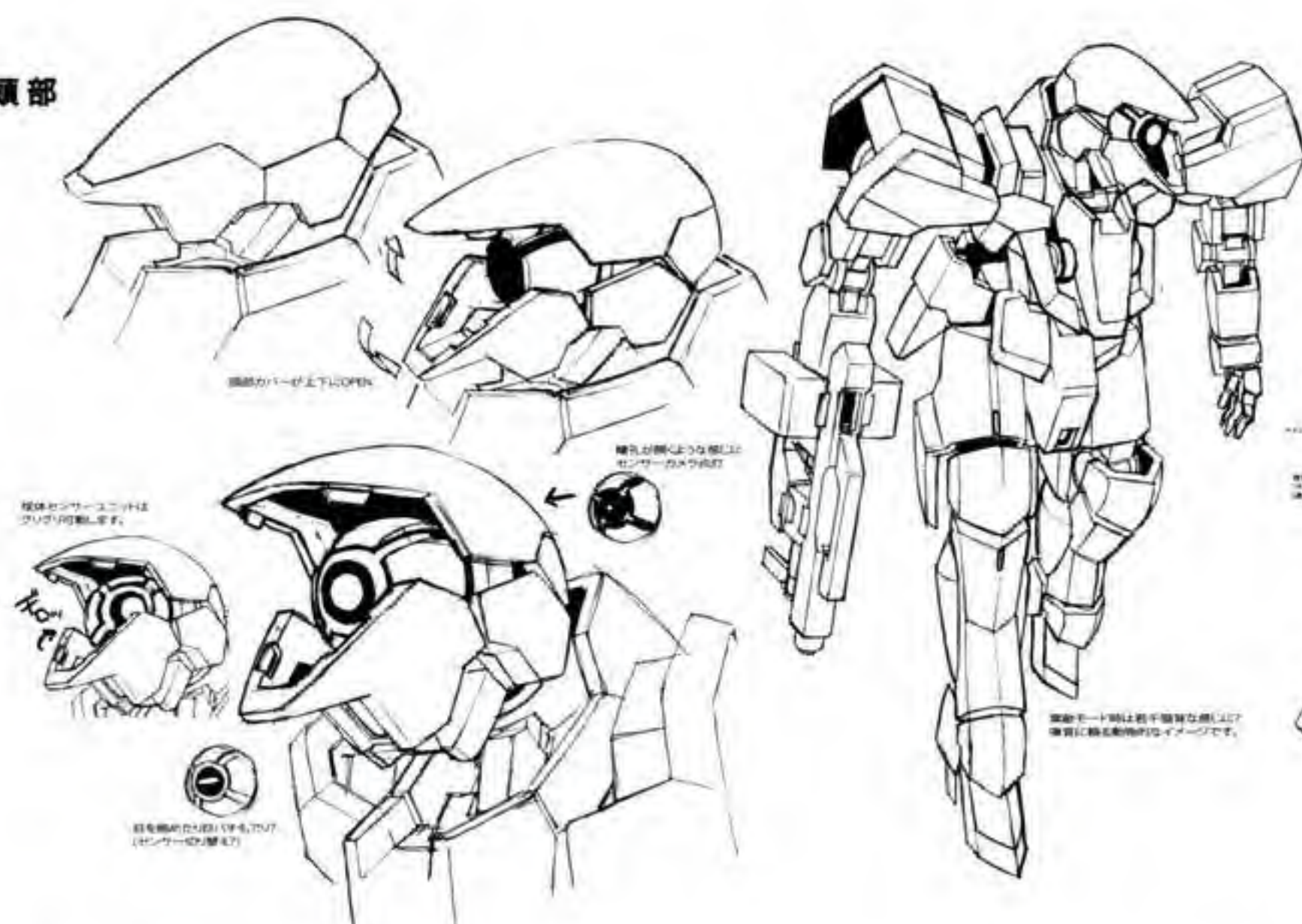
EB-06

グレイズ (アーレス所属機)

GRAZE ARES COLOR

汎用性を突き詰めたグレイズは、運用環境によって豊富なオプション装備を使用して対応する。宇宙戦では背面に宇宙用ブースターが装備され、機動性の向上が図られている。また環境に応じてナノラミネートアーマーの塗装色も変更されている。

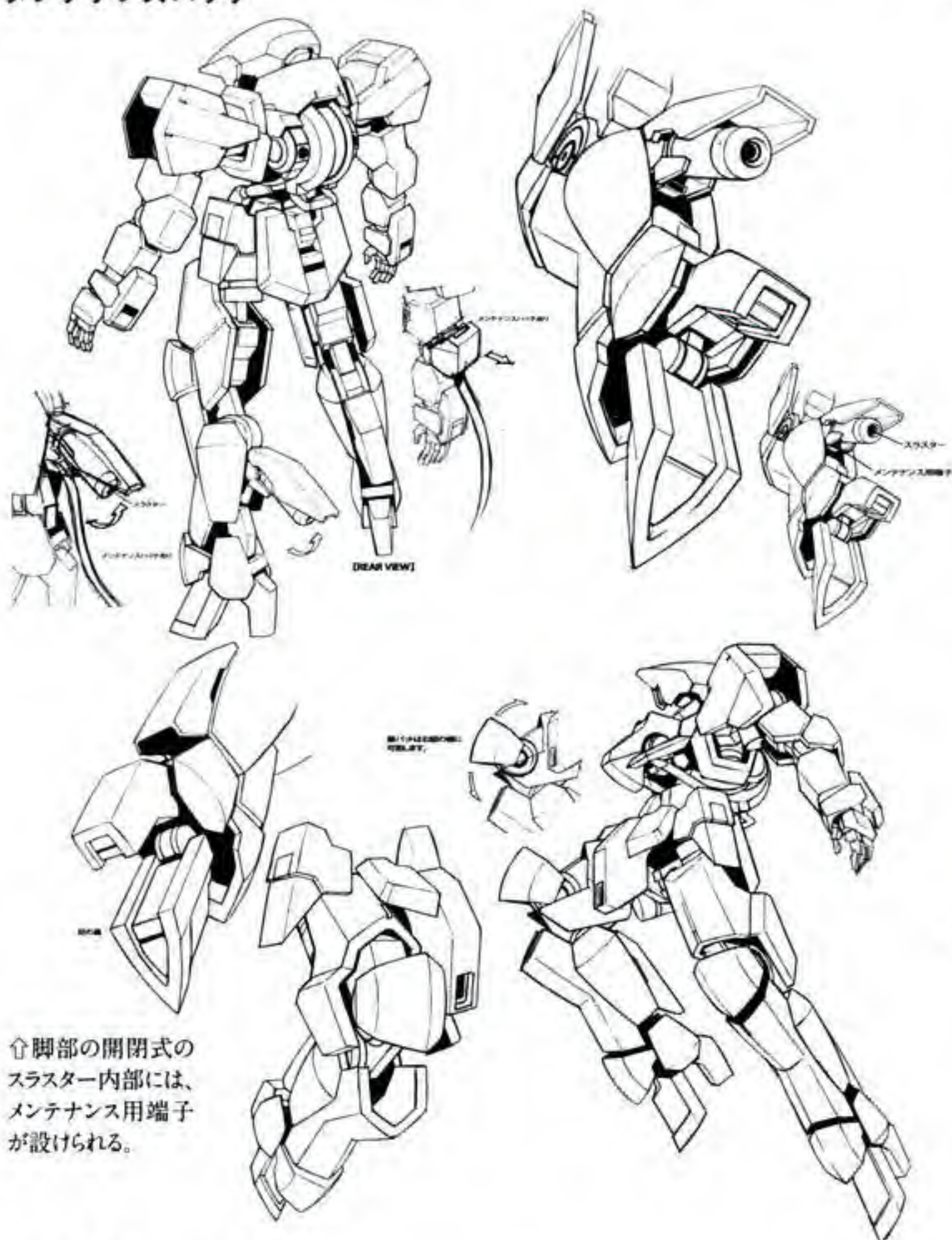
頭部



グレイズ

ヘッド部にはエイハブ・ウェーブや赤外線等を感じ取る高性能センサーを搭載。光学の長距離望遠や精密測定時には、内部の球状のモジュールを展開する。

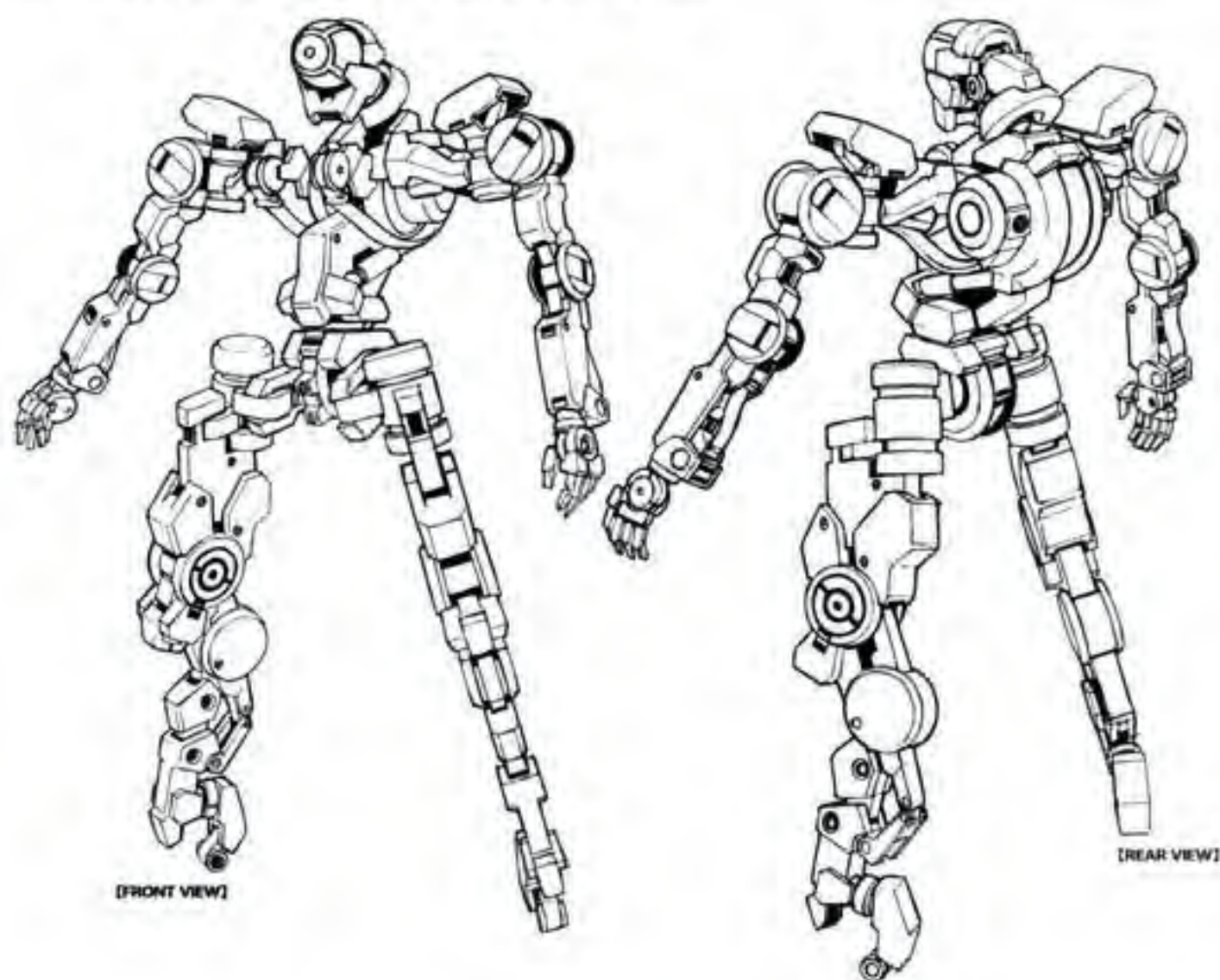
メンテナンスハッチ



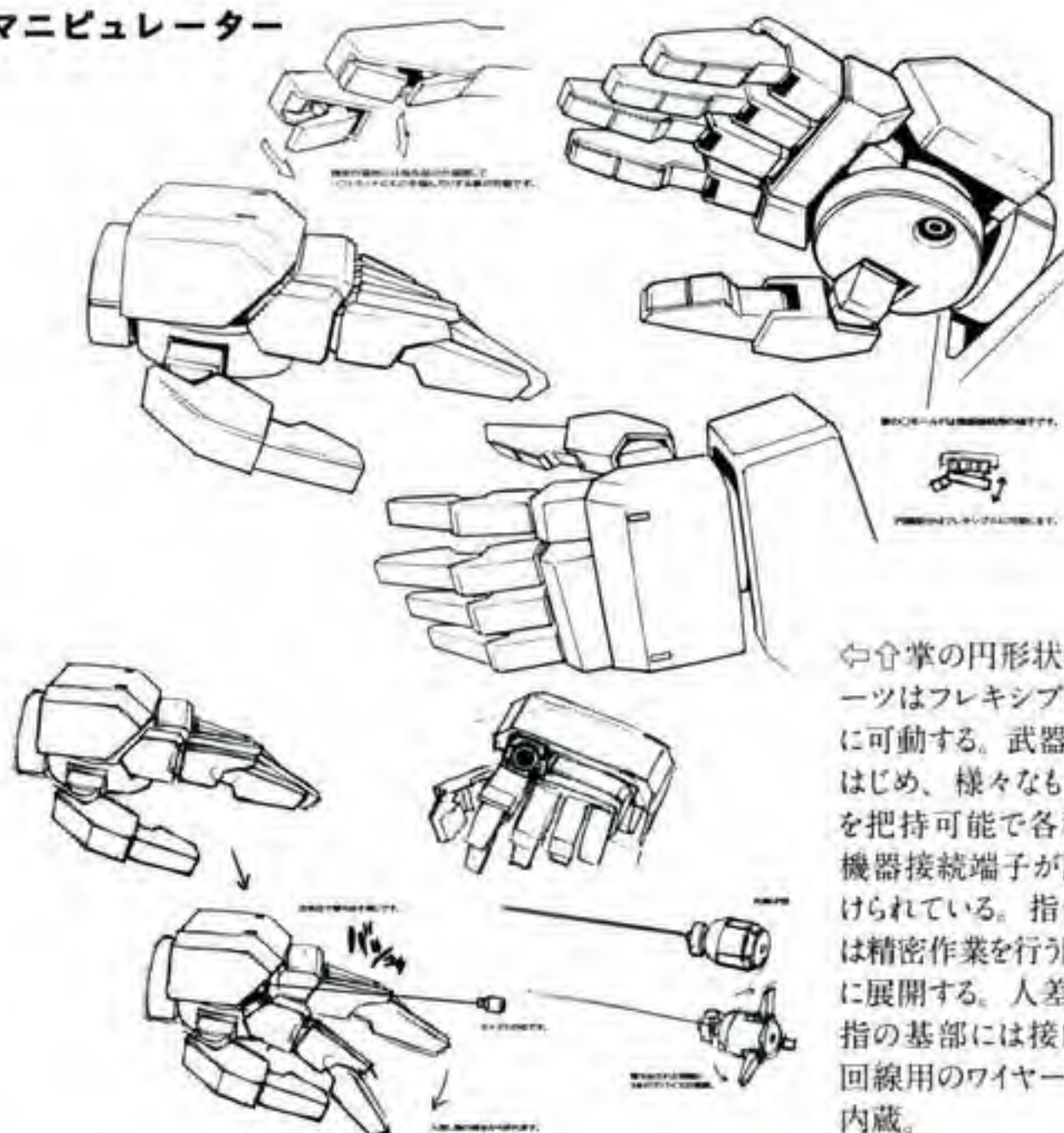
脚部の開閉式のスラスター内部には、メンテナンス用端子が設けられる。

グレイズ・フレーム

構造の単純化がコンセプトであり、構成素材の数を大幅に圧縮し、開発、運用コストの軽減が図られている。

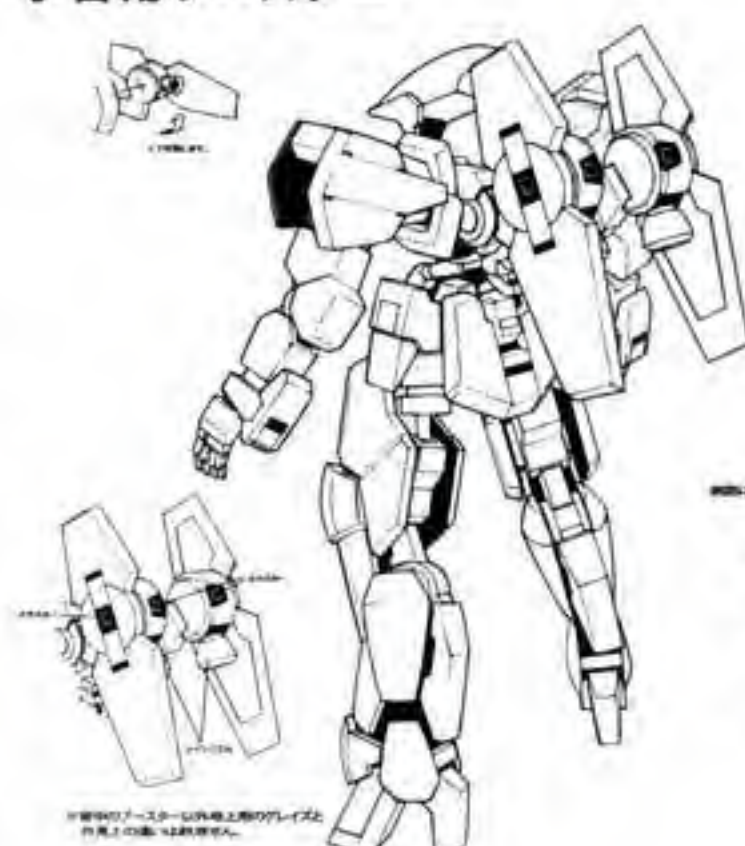


マニピュレーター

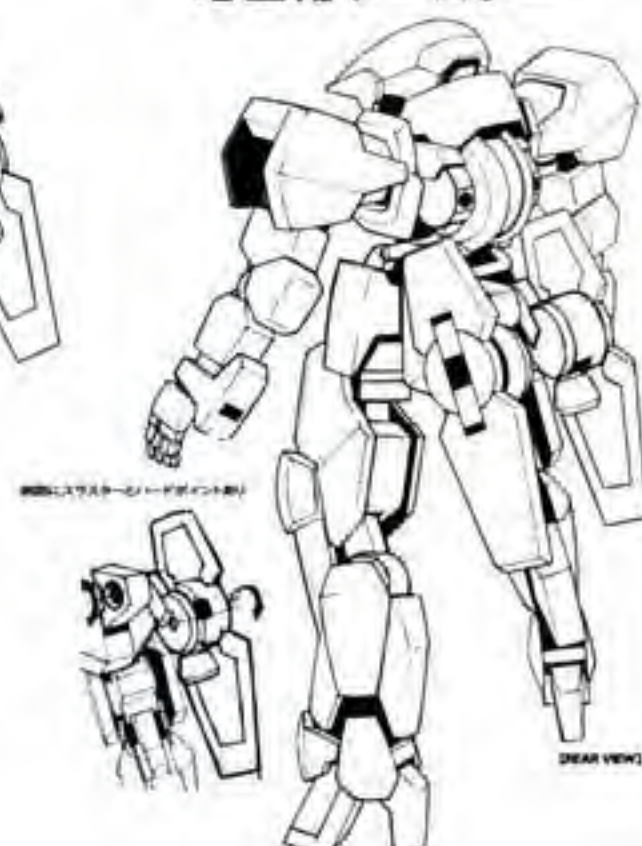


手掌の円形状パーツはフレキシブルに可動する。武器をはじめ、様々なものを把持可能で各種機器接続端子が設けられている。指先は精密作業を行う際に展開する。人差し指の基部には接触回線用のワイヤーを内蔵。

宇宙用ブースター

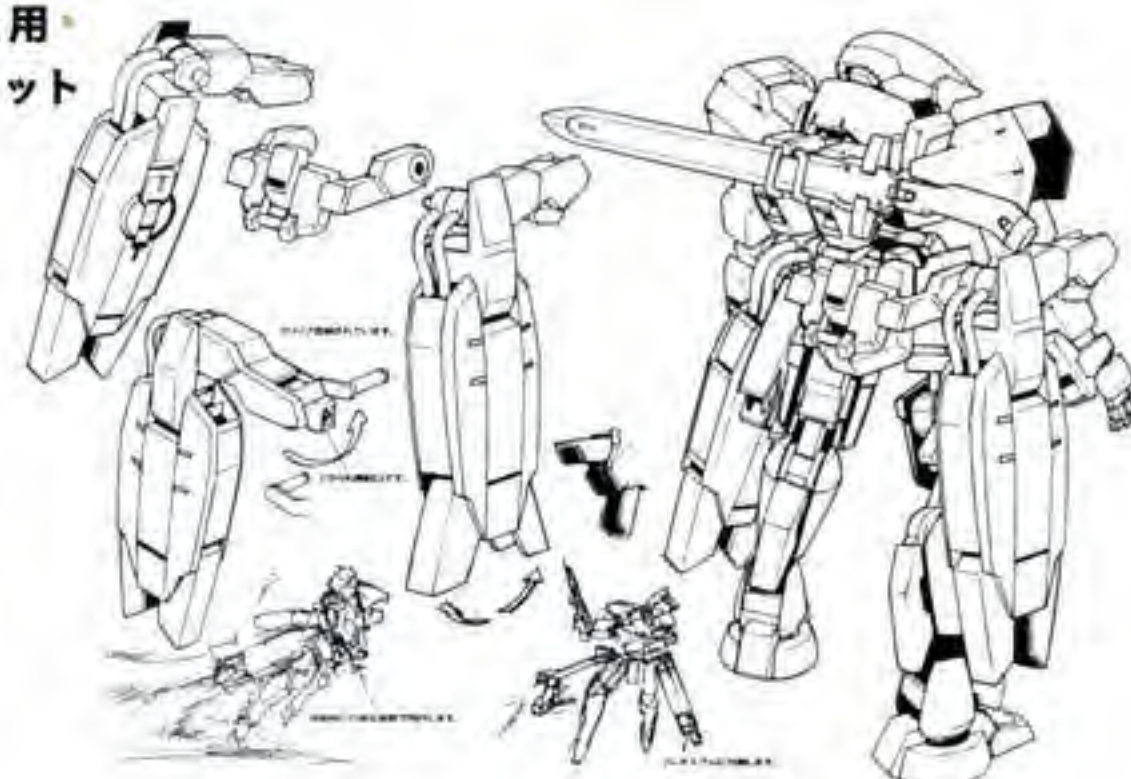


地上用ブースター

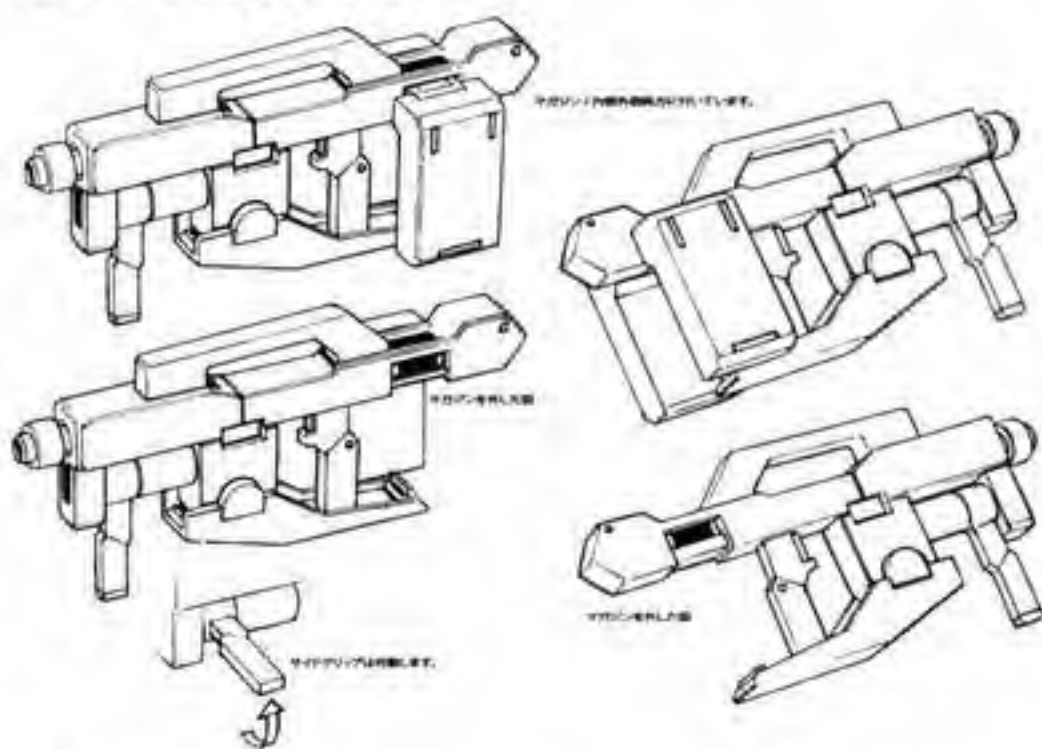


GR-E03 地上用ブースターユニット

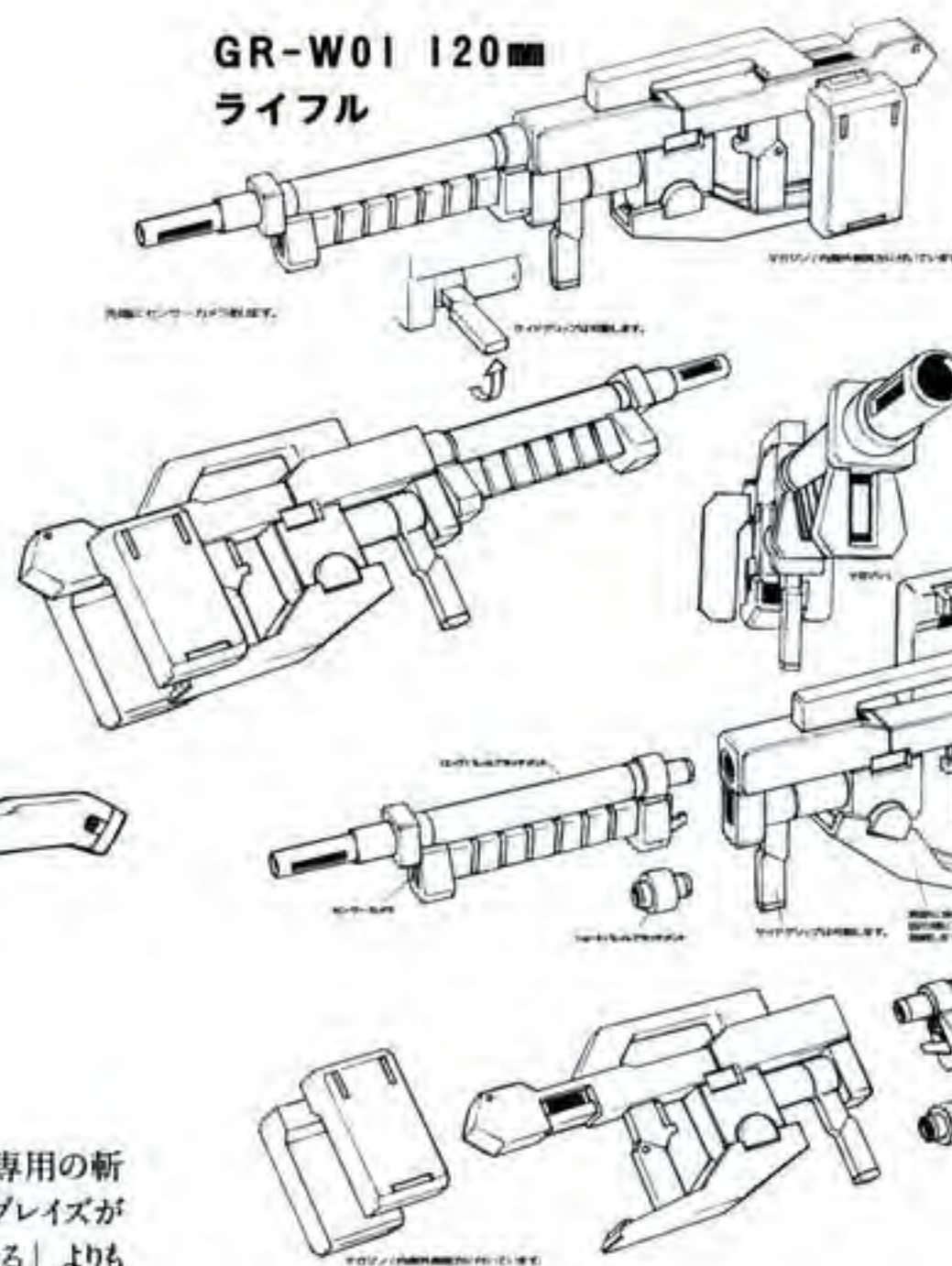
優れた汎用性を持つグレイズは、あらゆる環境に対応すべく、数多くの換装パーツが存在する。ブースターも宇宙や地上などの環境に合わせ、複数のユニットが用意されている。



ショートバレルタイプ

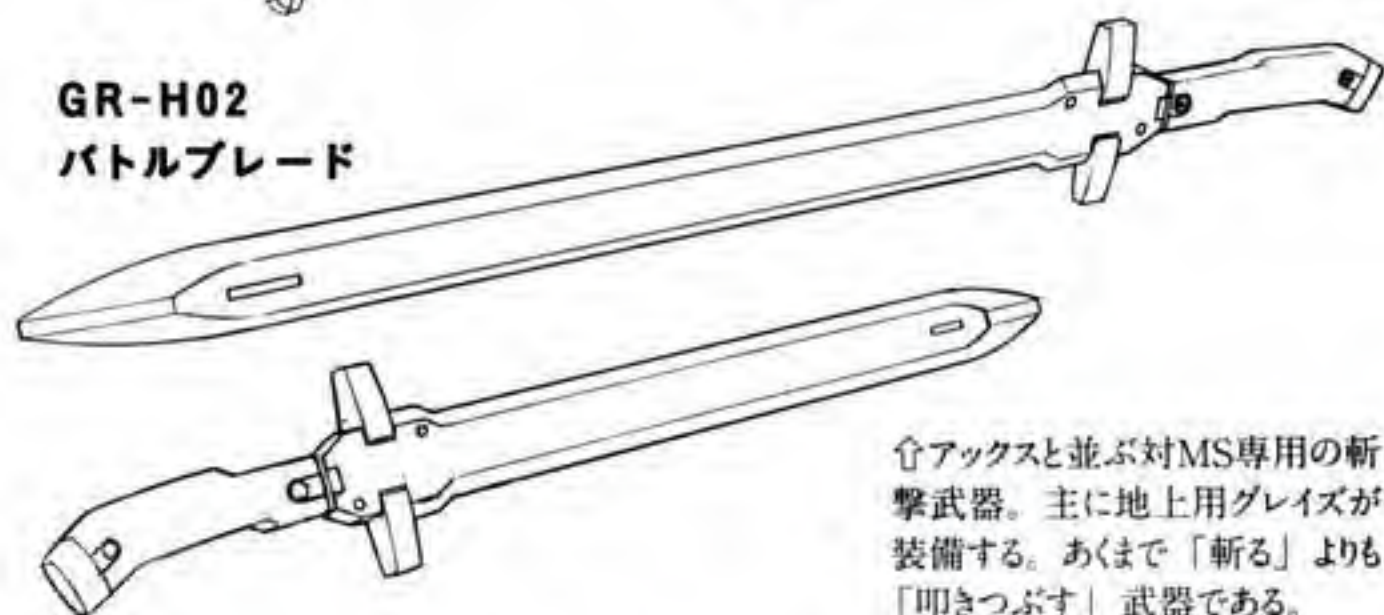


GR-W01 120mm ライフル



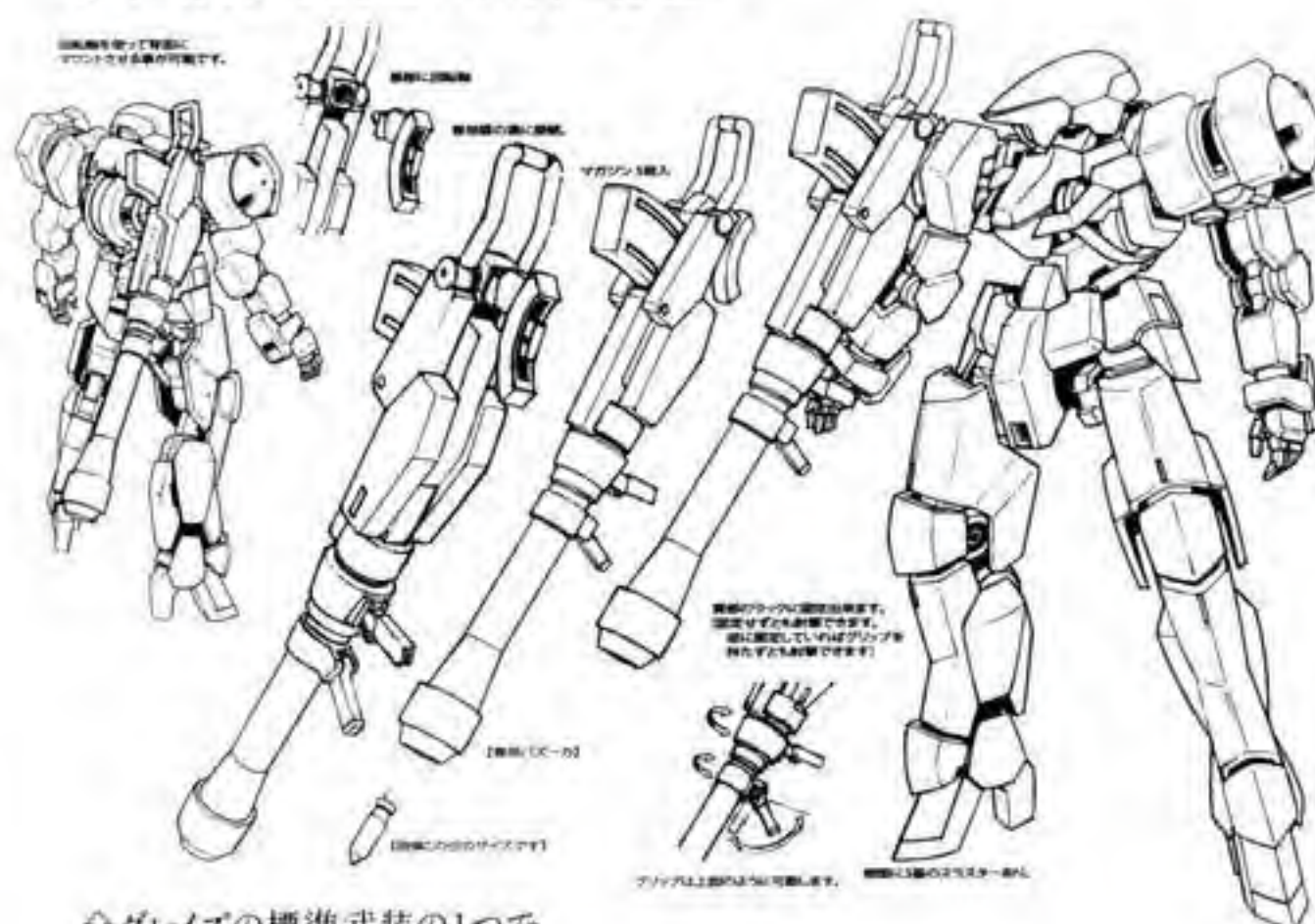
口径120mmの射撃武器。MSを撃破するまでには至らないが、集弾性が高く、主力武器としても支援武装としても使用される。銃身(バレル)の換装によって、ロング/ショートを選択できる。

GR-H02 バトルブレード



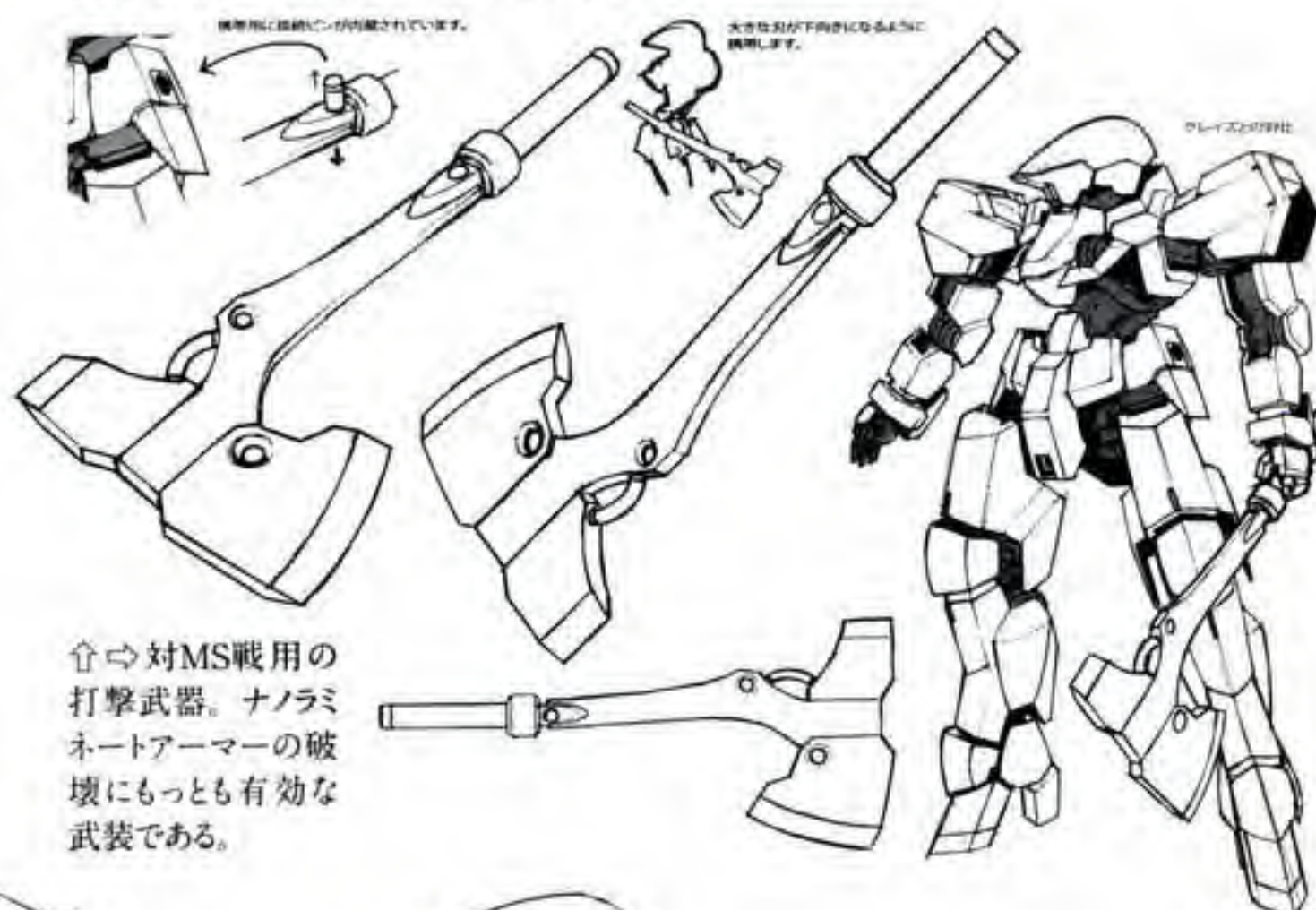
この武器は、主に地上用グレイズが装備する。あくまで「斬る」よりも「叩きつぶす」武器である。

GR-W02 320mm バズーカ砲



このグレイズの標準武装の1つで、高威力のロケット弾を発射する。

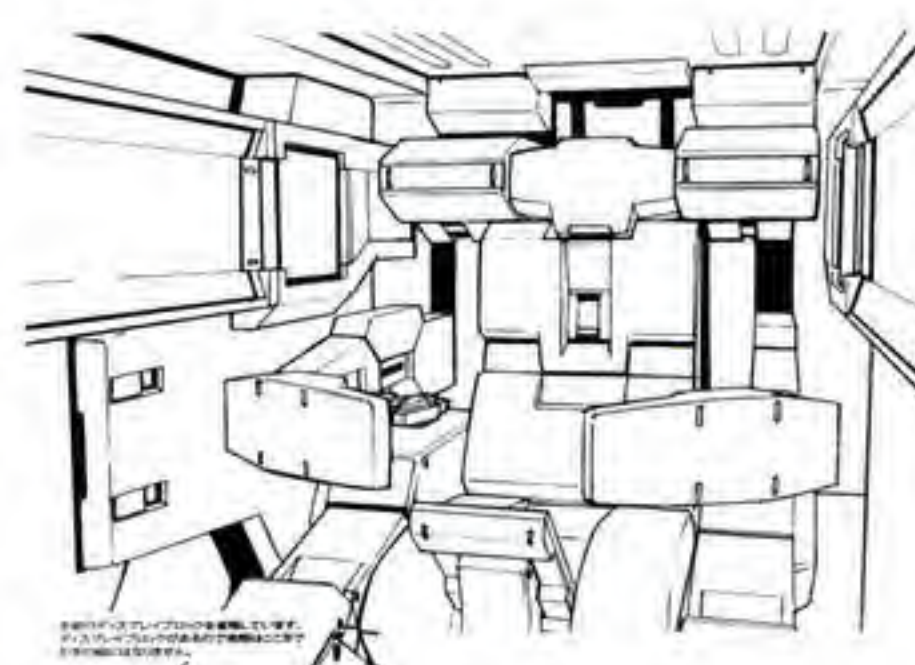
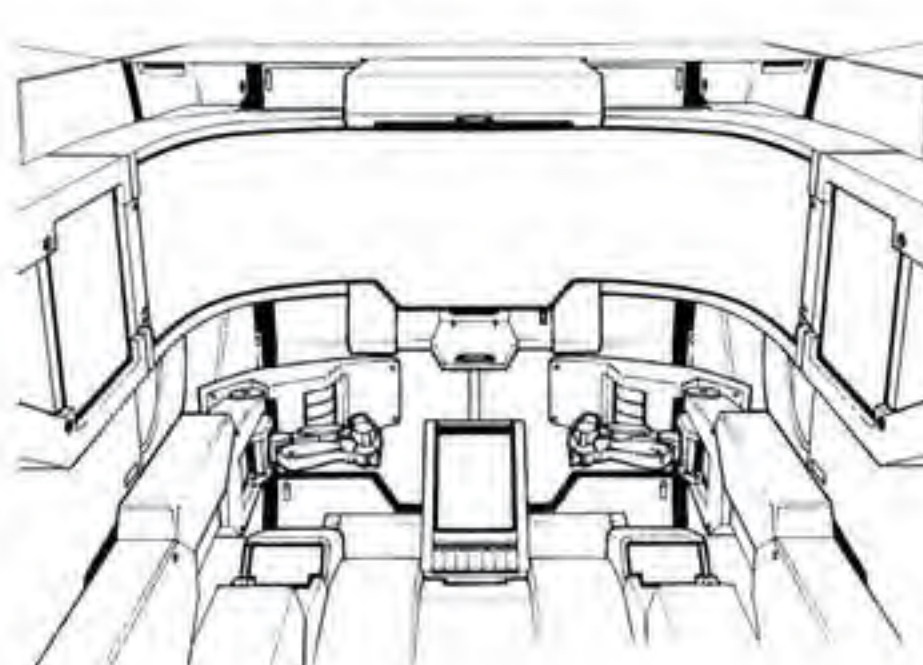
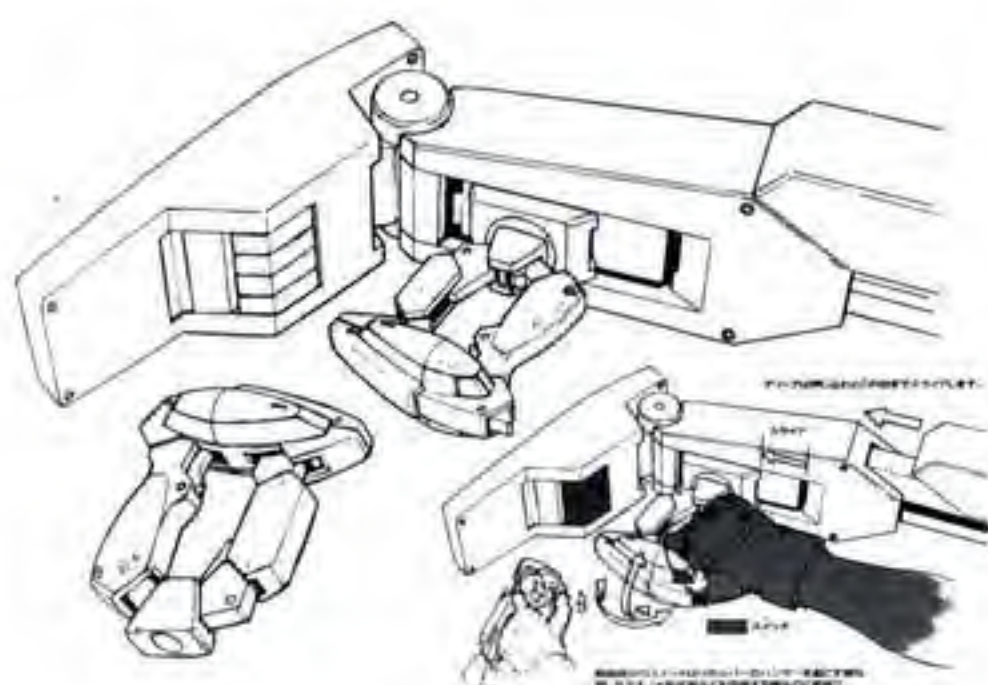
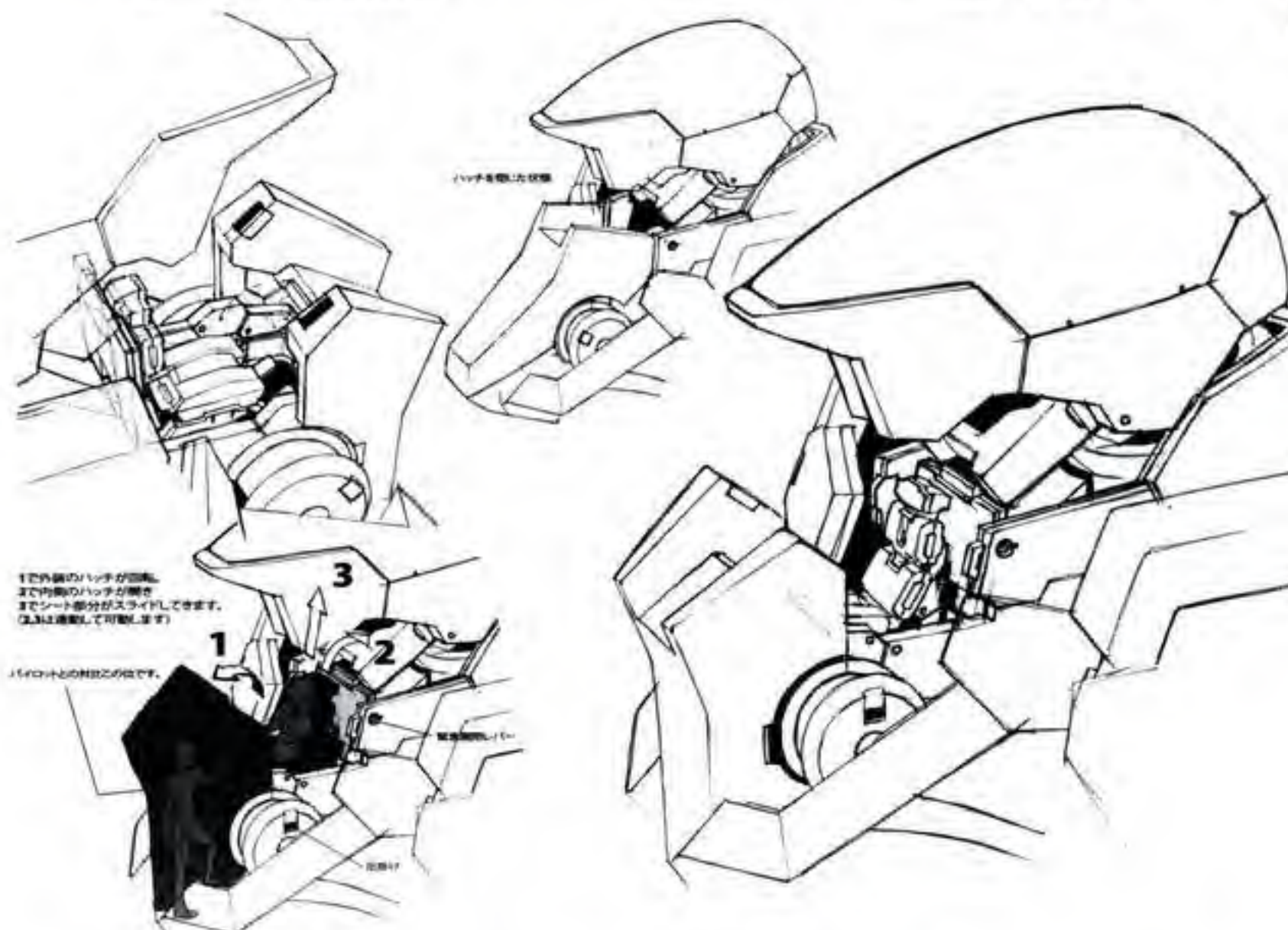
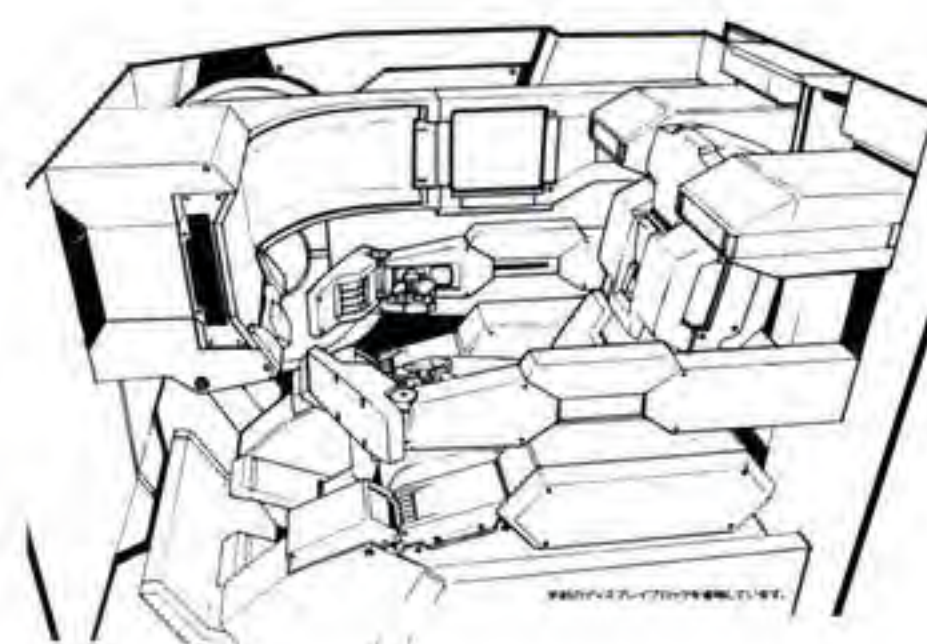
GR-H01 9.8m バトルアックス

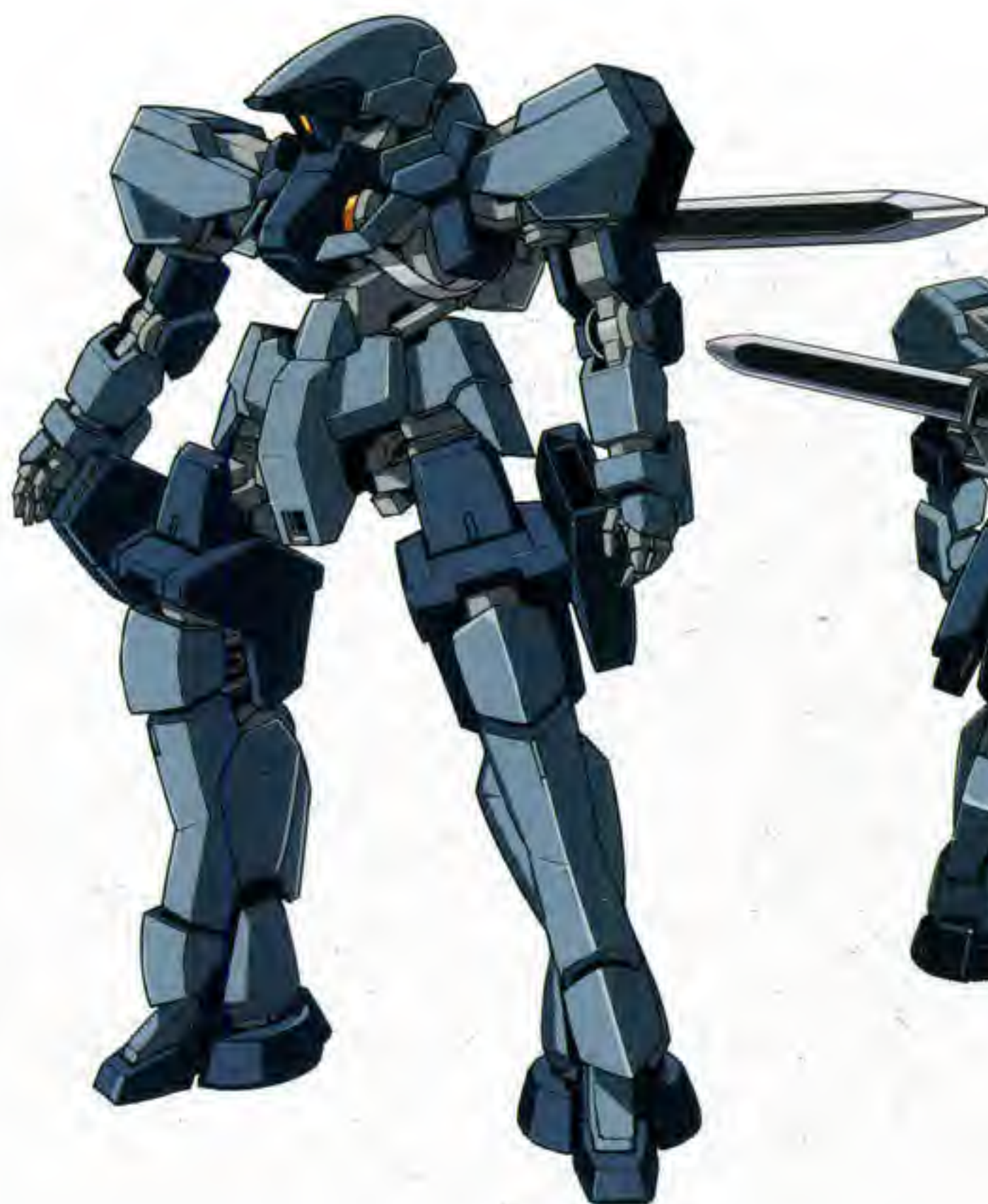


この武器は、対MS戦用の打撃武器。ナノミネートアーマーの破壊にもっとも有効な武装である。

コックピット&コックピットハッチ

現代の最新鋭MSとして、優れた操縦性を持つグレイズ。インターフェイスもユーザーフレンドリーで、どんなパイロットでも扱いやすい特性を備えている。





EB-06j

グレイズ (地上戦仕様)

GRAZE GROUND TYPE

グレイズは装備の変更であらゆる環境に対応が可能であり、地上用装備も用意されている。脚部側面に大型ホバーユニット、脚底に補助用ホバーユニットを装備し、地球の1G環境及び大気圧内において、安定した運用を実現した。



EB-06j

グレイズ

(地上戦仕様・エドモントン駐留部隊カラー)

GRAZE GROUND TYPE

アブラウの代表選挙が行われるエドモントンを防衛するために配備された、コーリス部隊のグレイズ。基本的な仕様は地上戦仕様と変わりはないが、隊長であるコーリス機はナノミネートアーマー製耐熱シールドを装備する。





ギャラルホルン火星支部所属機の残骸から、使用可能なパーツを用いて鉄華団が改修したグレイズ。一部復元が不可能なパーツは便宜的に改修され、ナノラミネートアーマー用塗料の中でも低価格な白のペイントが施されている。

FRAME TYPE & AFFILIATION

グレイズ・フレーム

【鉄華団】



+



EB-06/tc

グレイズ改

GRAZE CUSTOM

全 高 17.9m
 本体重量 28.2t
 装甲材質 ナノラミネートアーマー
 動力源 エイハブ・リアクター
 武 装 120mmライフル×1
 9.8mバトルアックス×1
 バズーカ砲×1

PILOT 昭弘・アルトランド

FRAME TYPE & AFFILIATION

グレイズ・フレーム

【鉄華団】



+



EB-06/tc2

グレイズ改式
 (流星号)

GRAZE CUSTOM II (RYUSEI-GO)

全 高 18.9m
 本体重量 31.2t
 装甲材質 ナノラミネートアーマー
 動力源 エイハブ・リアクター
 武 装 120mmライフル×1
 ショートバレルライフル×1
 9.8mバトルアックス×1

PILOT

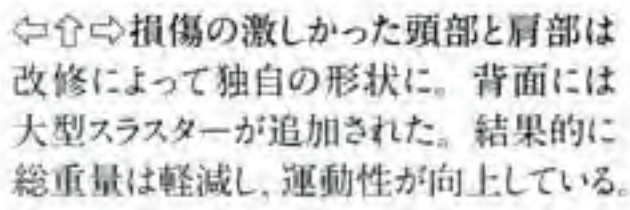
ノルバ・シノ

三日月やオルガが入隊する以前から、CGS参番組に在籍。これ以上、仲間を死なせないためにMSに搭乗する。

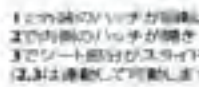
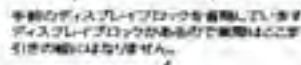
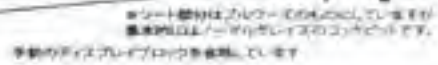


グレイズ改の再改修型で、より完成度が高められた。ティワズの協力により、肩部装甲及びリアスカートに百鍊のパーツを使用。操縦系統にはマン・ロディの阿頼耶識システムが移植された。頭部の角とノーズアートは、シノの要望によるもの。

グレイズ改



流星号のコックピットには、マン・ロディの阿頼耶識システムが強引に組み込まれた。グレイズの完成された制御系統に、阿頼耶識システムを割り込ませた形となり、操縦者とのリンクは不完全だが、鉄華団のパイロットにとっては格段に扱いやすくなっている。



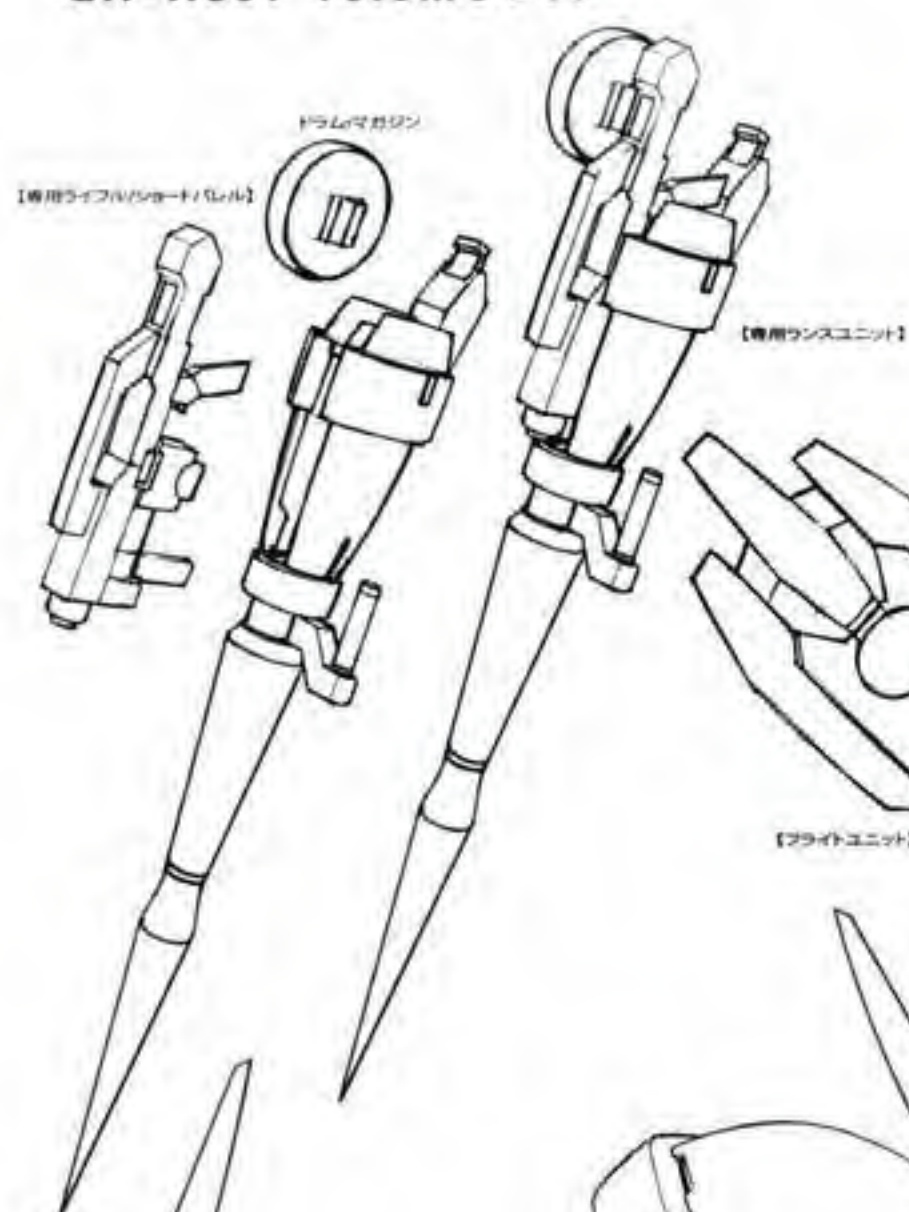
コックピットはまず外装のハッチが回転し、次に内部のハッチが開き、シートがスライドしてせり上がる仕組み。



グレイズ改式

038

GR-Hs01 16.5mランス



[FRONT VIEW]

GR-Es01
フライトユニット

各部にスラスターが追加され、グレイズ以上の機動性を発揮。腰部にも大型のフライトユニットを装備する。

FRAME TYPE & AFFILIATION
グレイズ・フレーム
[ギャラルホルン]



EB-05s

シュヴァルベ・グレイズ

SCHWALBE GRAZE

全 高 18.1m
本体重量 32.5t
装甲材質 ナノラミネートアーマー
動力源 エイハブ・リアクター
武 装 120mmライフル×1
9.8mmバトルアックス×1
ワイヤークロー×1
ショートライフル+ランスユニット
(ガエリオ機)×1

グレイズの開発過程で生まれた試験機をベースとしており、そのコンセプトは高出力・高機動である。優れた汎用性を持つグレイズと比較し、特に低出力時にはナーバスな操縦性を示し、パイロットを選ぶ機体と言えた。一方、最高出力はグレイズをしのぎ、より機体のポテンシャルを求めるパイロットの要望を満たすものであった。

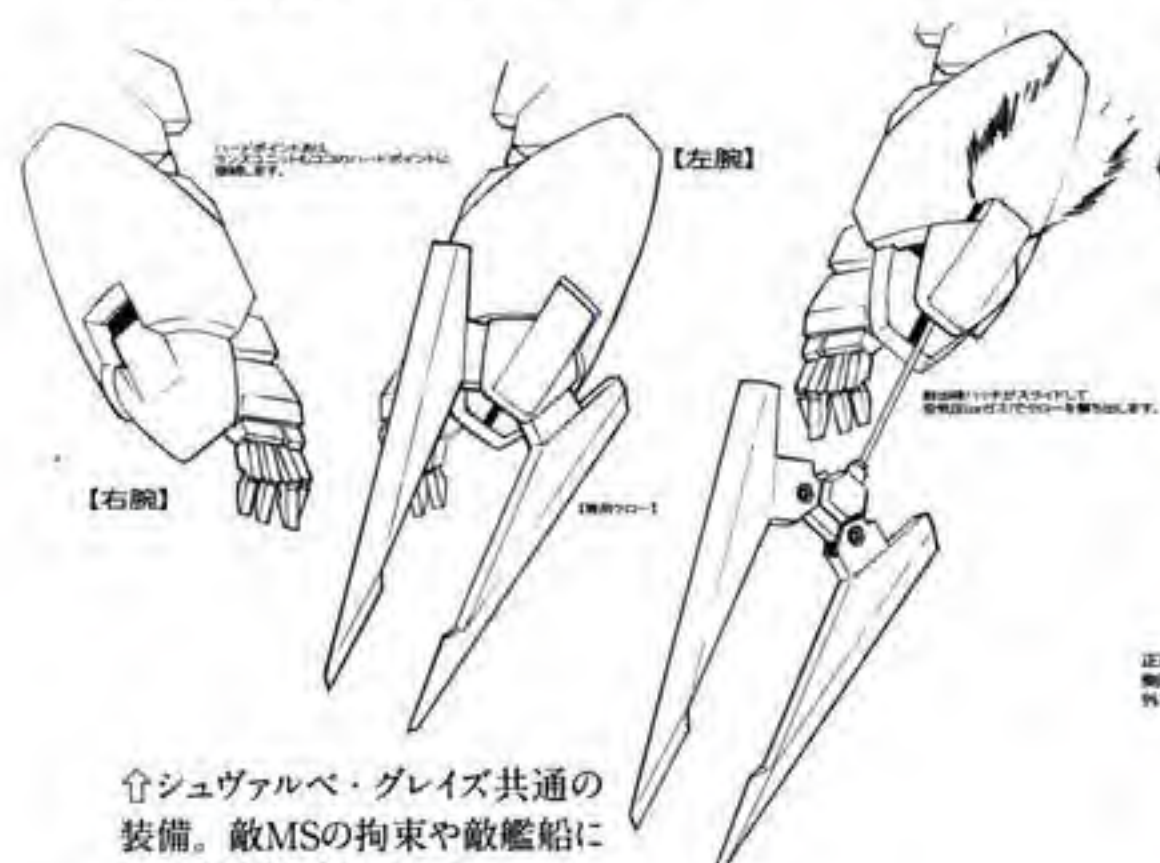
厳密にはグレイズのバリエーションではないが、ギャラルホルン内部では同型機として扱われ、実際にグレイズ用の多くの兵装類と互換性を持つ。

頭部

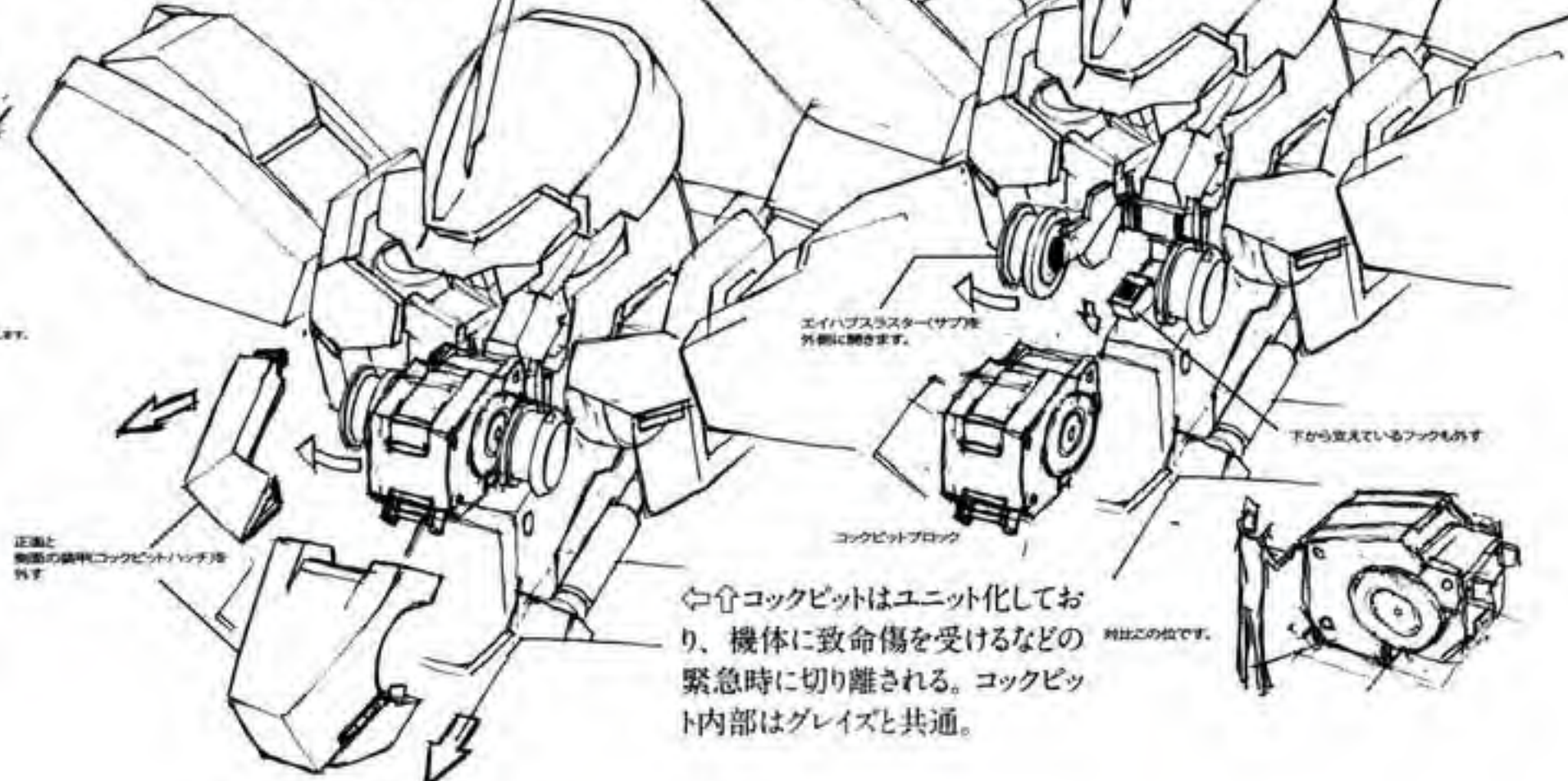
内部にはグレイズと同様、球状のセンサーユニットを内蔵する。

GR-Es02 ワイヤークロー

コックピットブロック

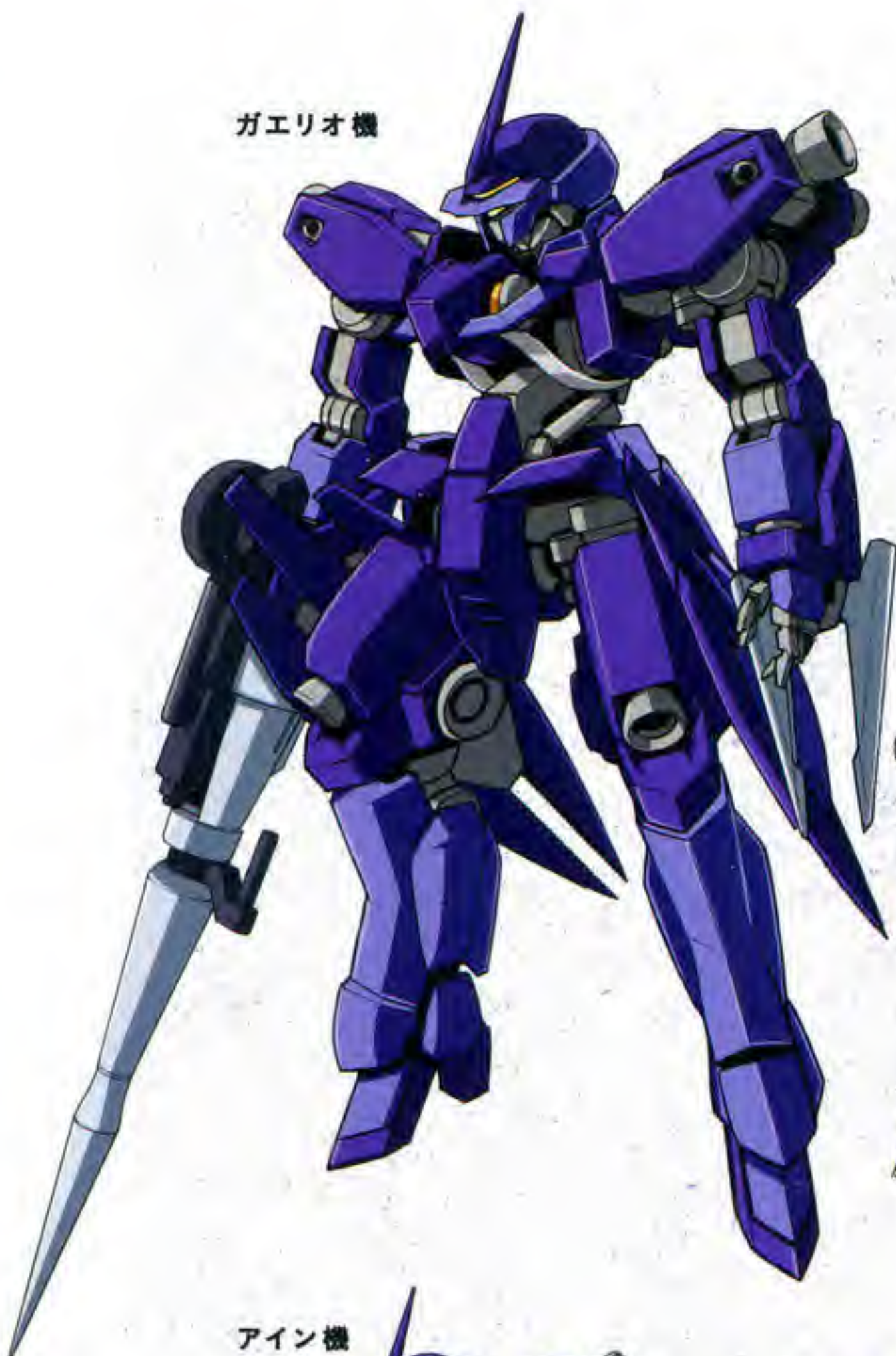


シュヴァルベ・グレイズ共通の装備。敵MSの拘束や敵艦船にとりつく場合に用いられる。



コックピットはユニット化しており、機体に致命傷を受けるなどの緊急時に切り離される。コックピット内部はグレイズと共通。

ガエリオ機



マクギリス機



アイン機



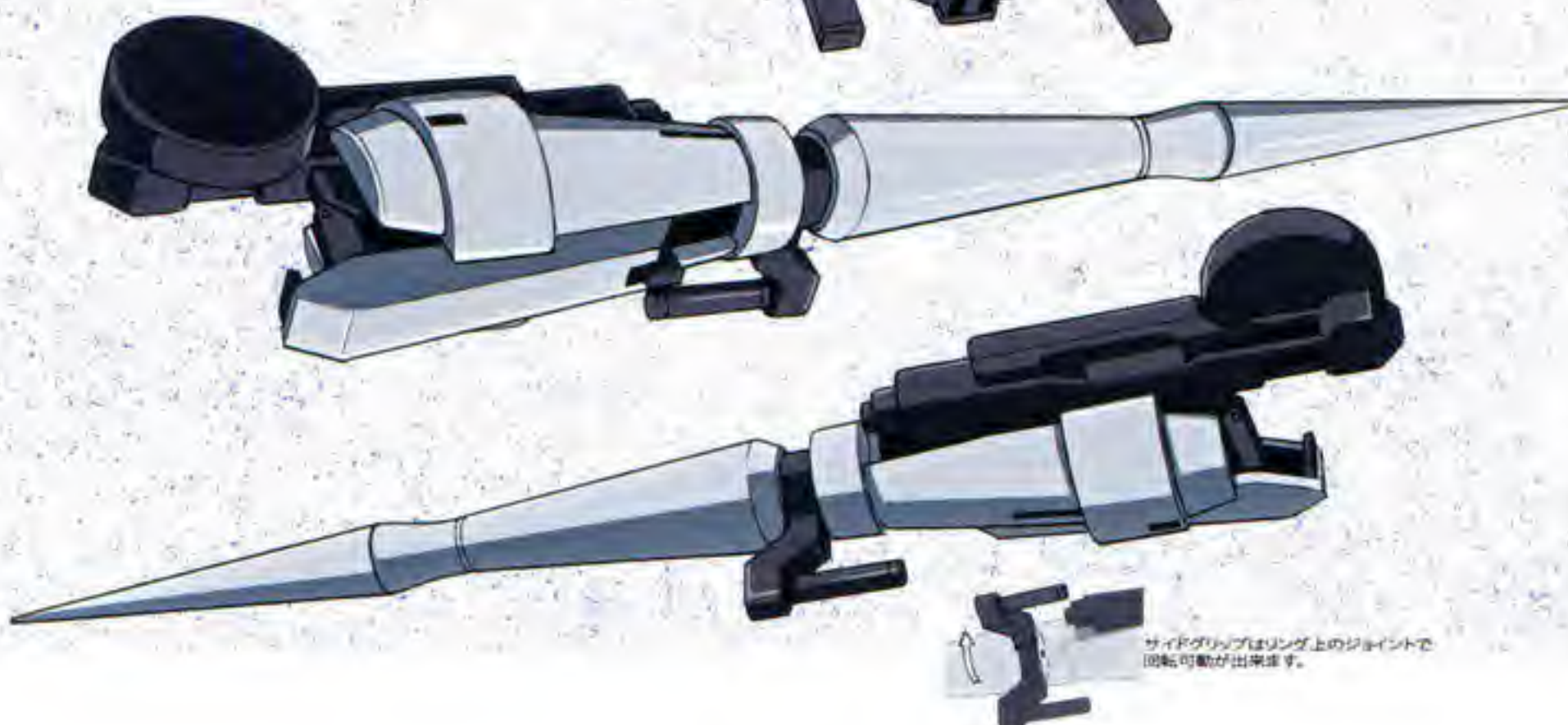
GR-Hs01
16.5m ランス

MSの装甲であるナノミネートアーマーの一点突破を狙った武装。全長は16.5m。基部にはドラムマガジンを備えたショートバレルタイプのライフルを装備する。

【マガジン】



ライフル部分はグレイズ専用ライフルのものと同等です。



サイドグリップはリング上のジョイントで回転可動が出来ます。



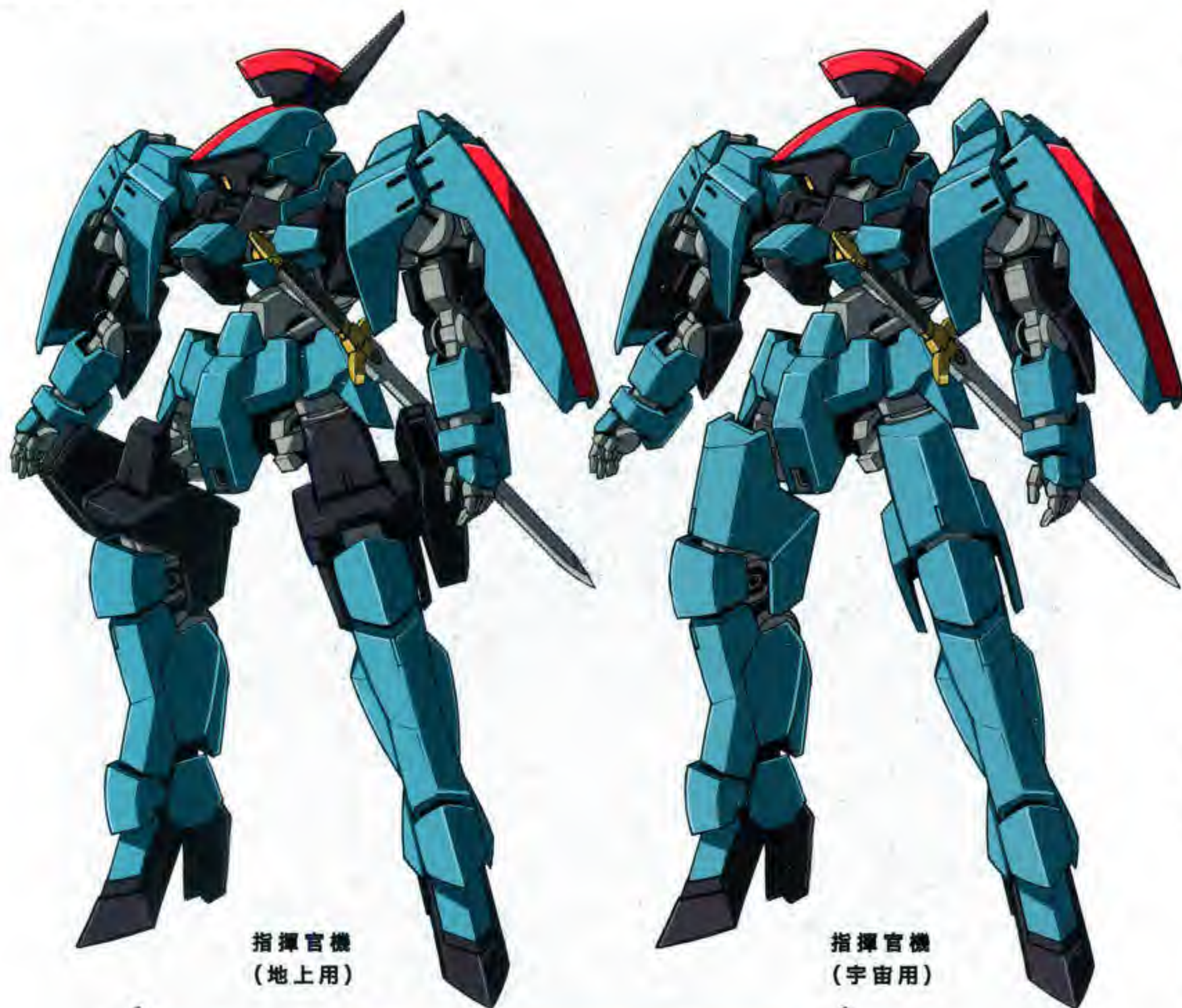
PILOT

マクギリス・ファリド

ギャラルホルン監査局に所属する特務三佐。セブンスターズの一家門、ファリド家の養子である。

※他、ガエリオ・ボードウィン、アイン・ダルトン。





指揮官機
(地上用)

指揮官機
(宇宙用)

FRAME TYPE & AFFILIATION
グレイズ・フレーム
【ギャラルホルン】



EB-06r グレイズ リッター

GRAZE RITTER

全 高	18.7m
本体重量	32.1t
装甲材質	ナノラミネートアーマー
動力源	エイハブ・リアクター
武 装	120mmライフル×1 9.8mmバトルアックス×1 ナイトブレード×1

地球外縁軌道統制統合艦隊に配備する目的で開発されたグレイズの姉妹機。軌道上戦闘を考慮して、グレイズよりも高機動型として調整されているほか、肩部装甲なども基本仕様とは大きく異なる専用機であることをうかがわせる。だが地球周辺で何らかの問題が発生した際には月軌道に駐留するアリアンロッド艦隊が解決にあたるため、本機は実戦に参加した経験は皆無に近い。

一方で機体自体はギャラルホルンの象徴としての意味合いが強く、記念式典への参加や編隊飛行などのデモンストレーションも行う。



令地球外縁軌道統制統合艦隊は独自に地球への降下権限を持つために、地上と衛星軌道上でのMS運用が求められる。そのため各環境に合わせた装備の充実のほか、降下用モジュールも装備している。

一般機
(地上用)

一般機
(宇宙用)



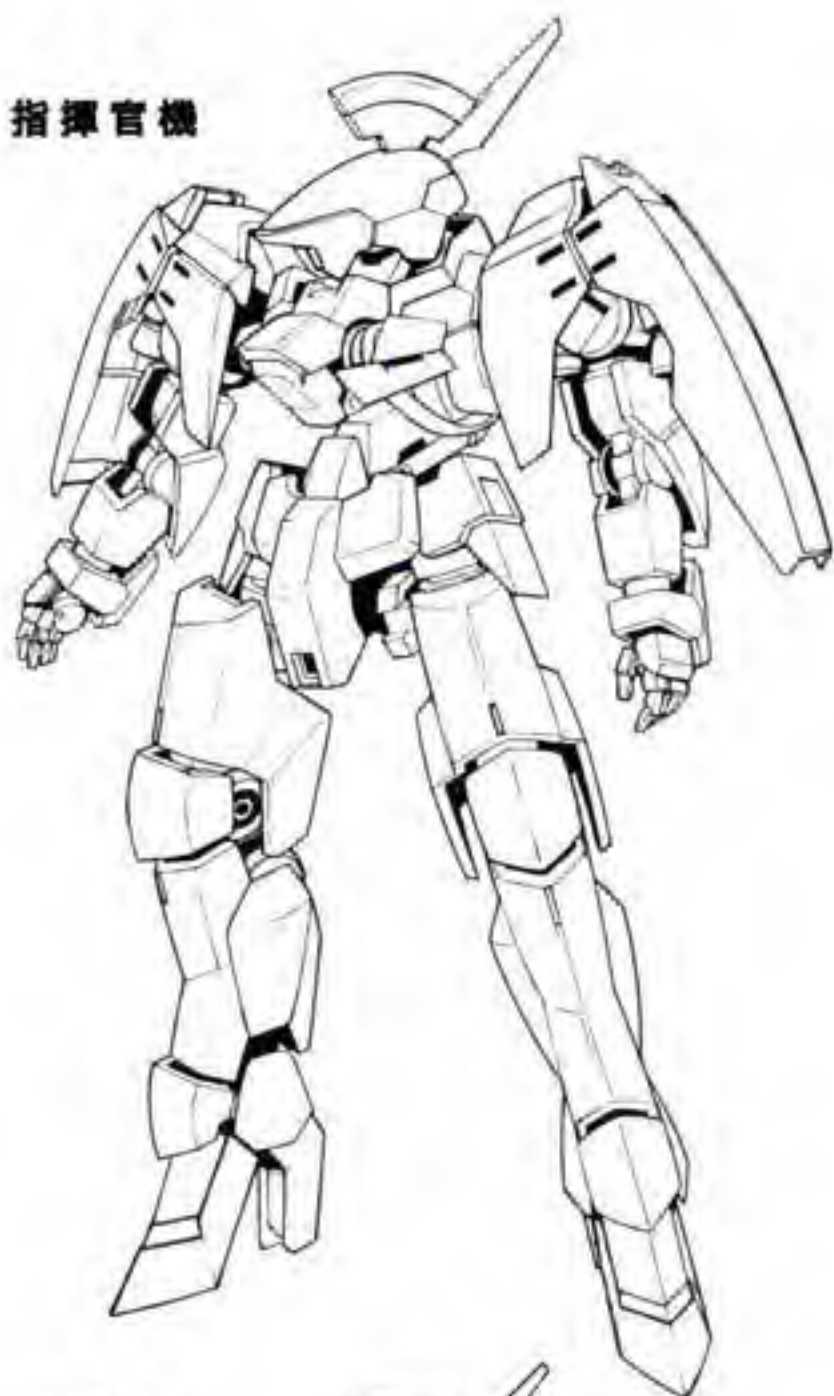
PILOT
カルタ・イシュー

地球外縁軌道統制統合艦隊の司令官で階級は一佐。セブンスターズのイシュー家の娘である。

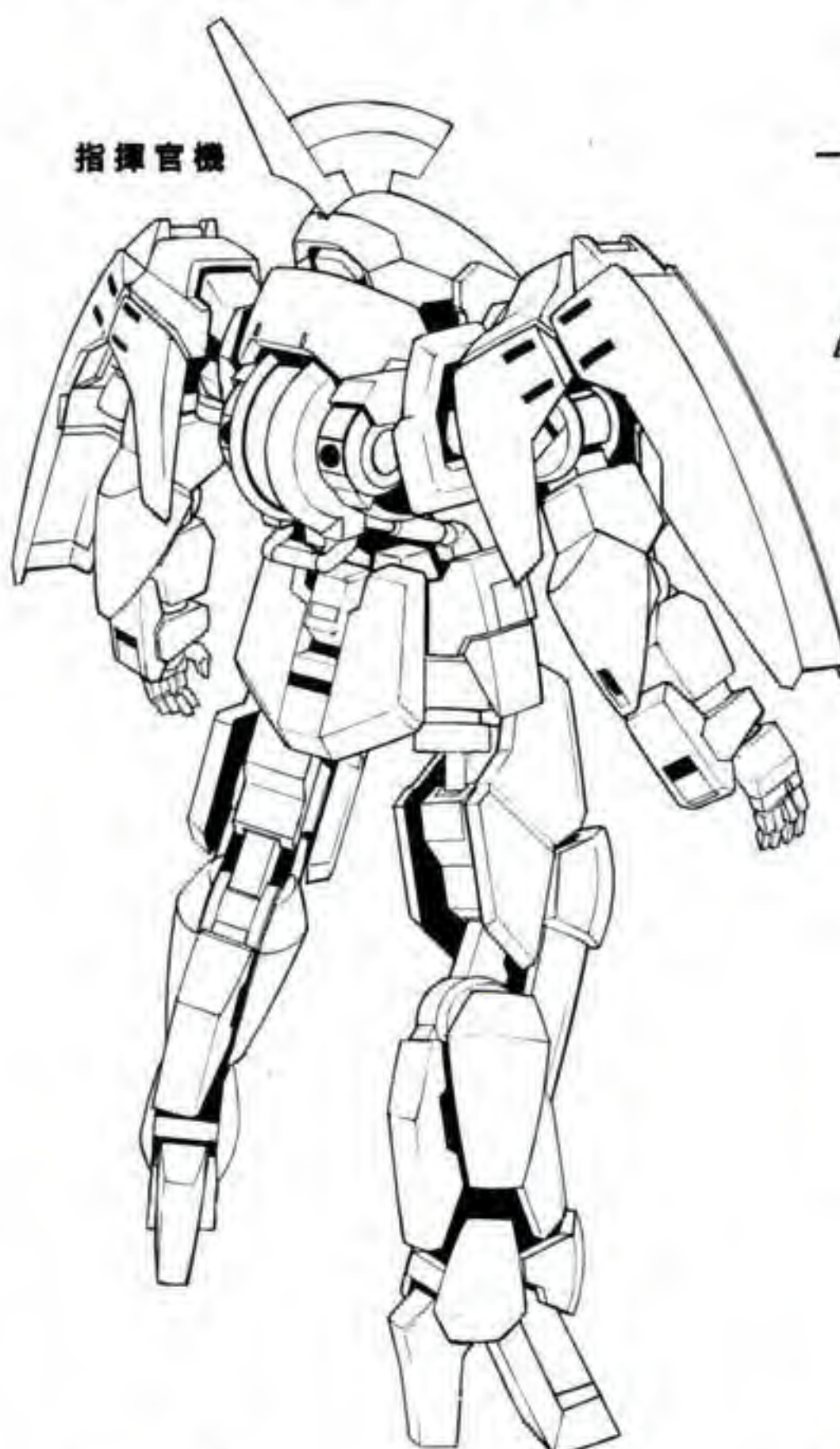
※他、カルタ親衛隊。



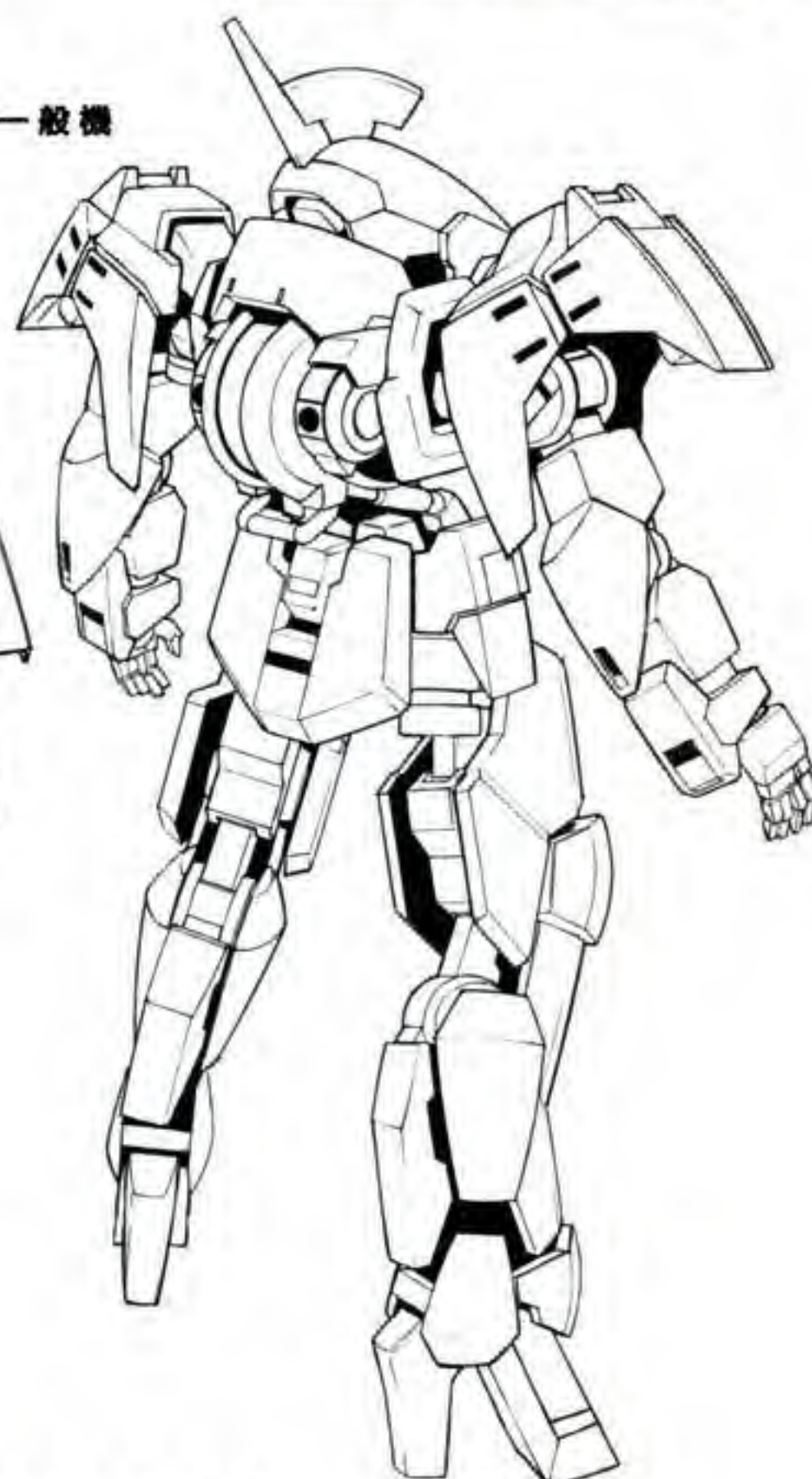
指揮官機



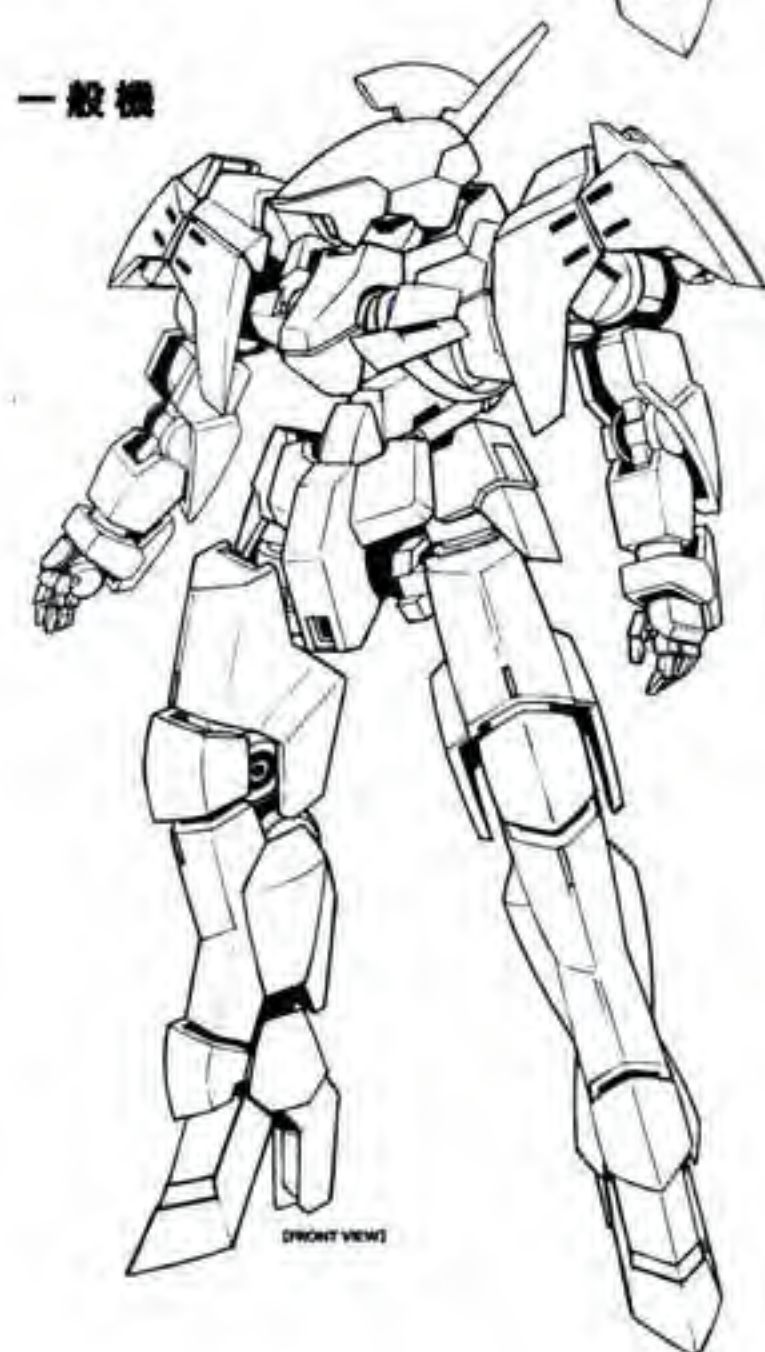
指揮官機



一般機



一般機



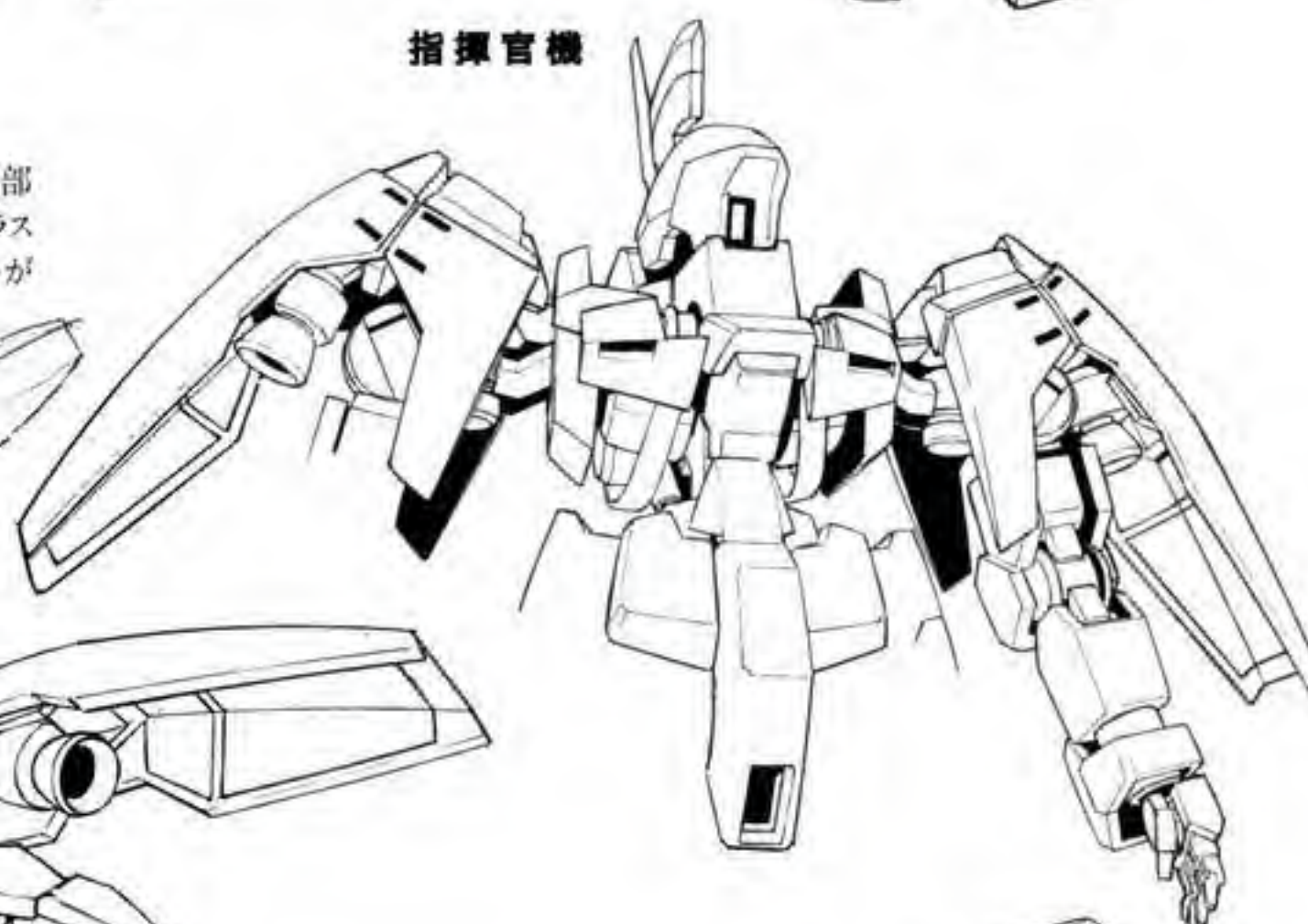
カルタ機と
一般機の違い

指揮官用のカルタ機は肩部と胸部の装甲が異なり、また内部のスラスターも一般機よりも高出力のものが採用されている。

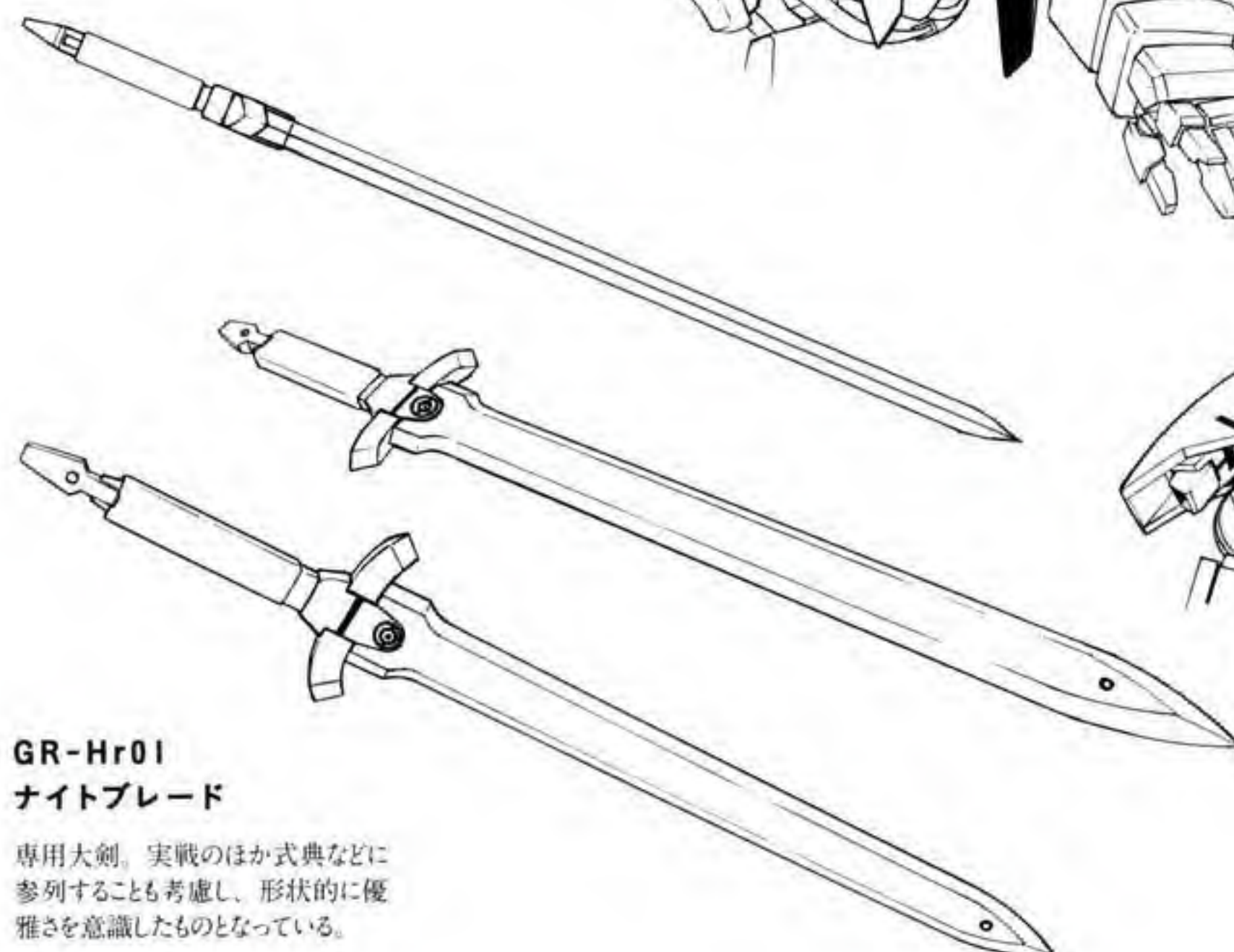
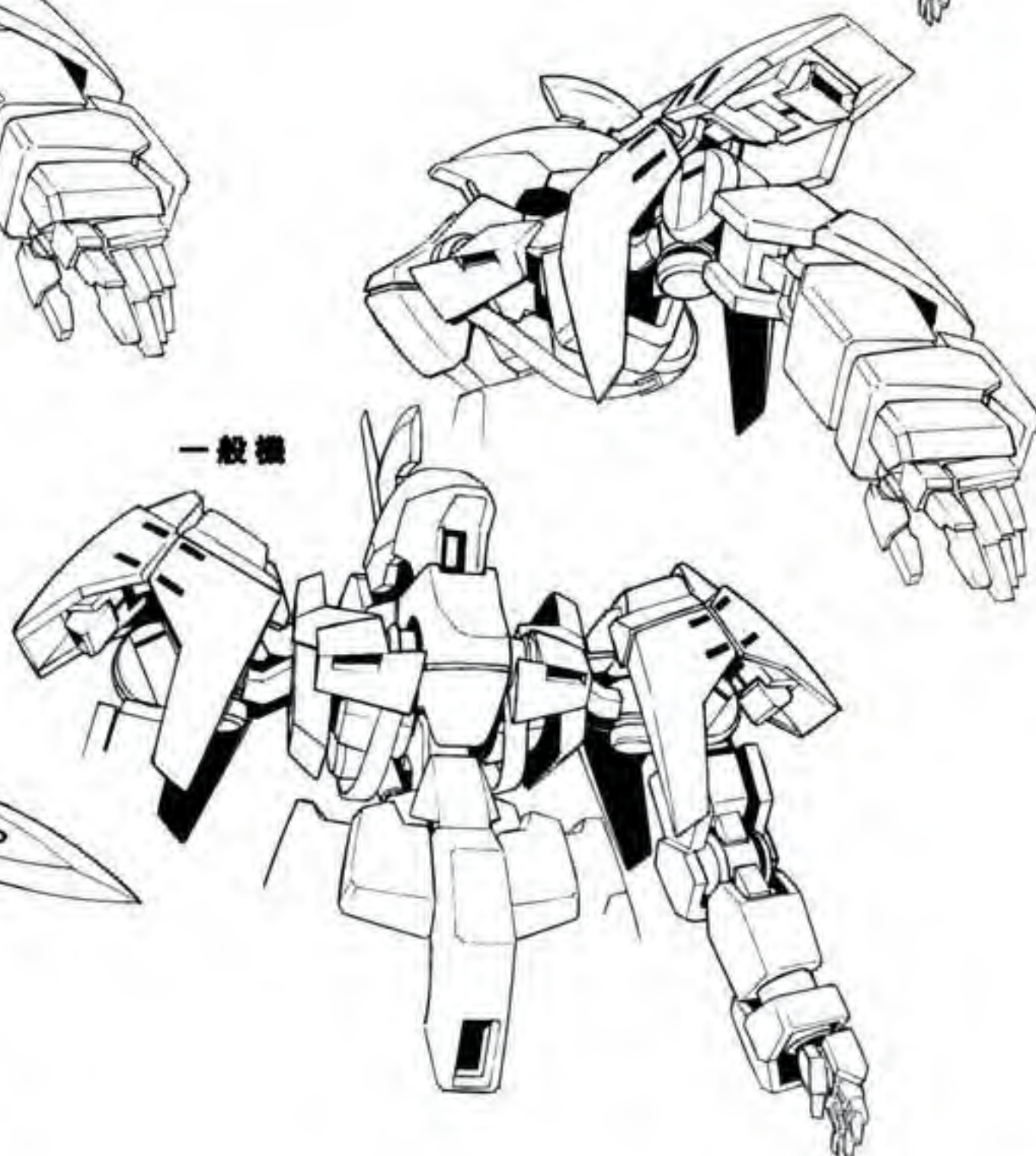


肩シールドはフレキシブルに可動します。

指揮官機

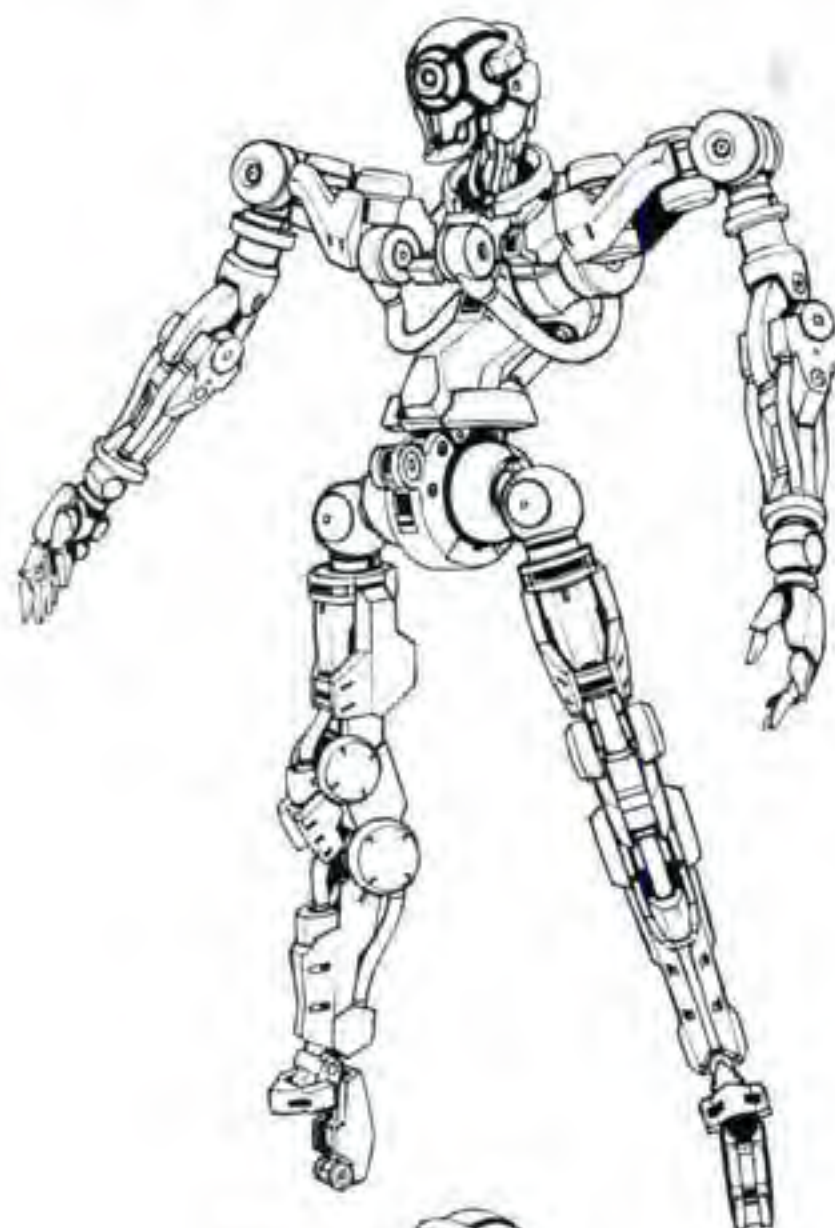


一般機



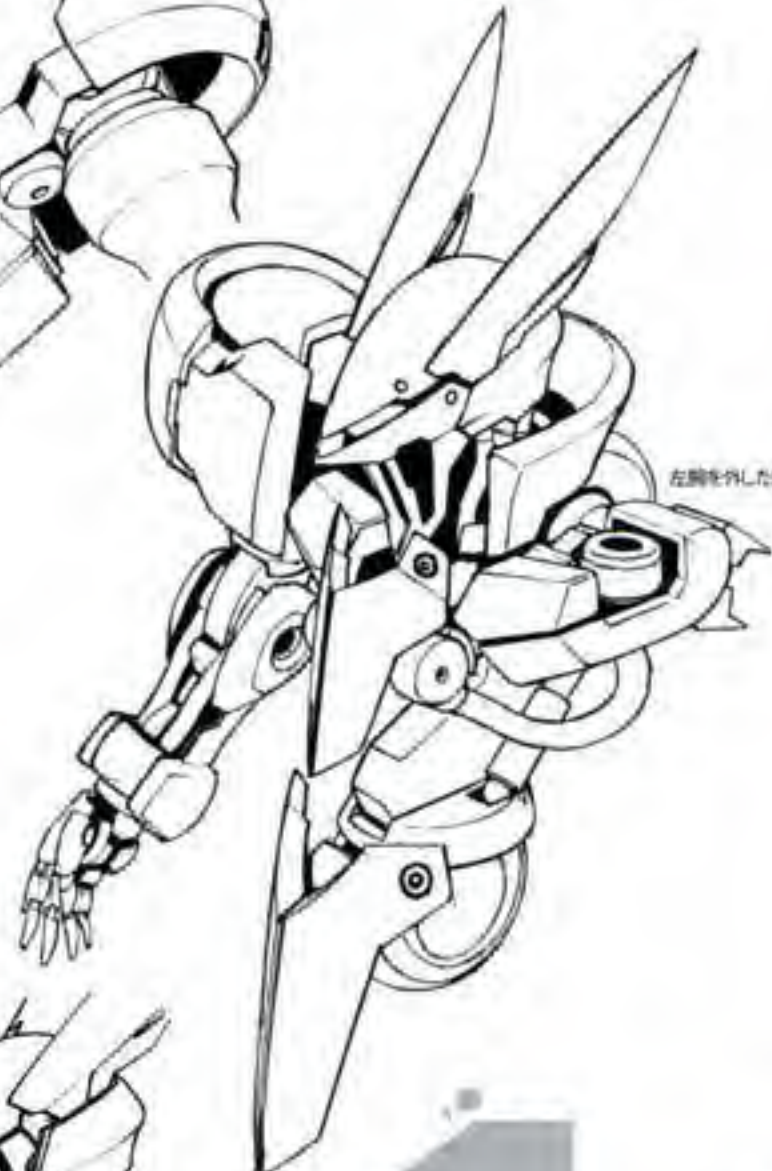
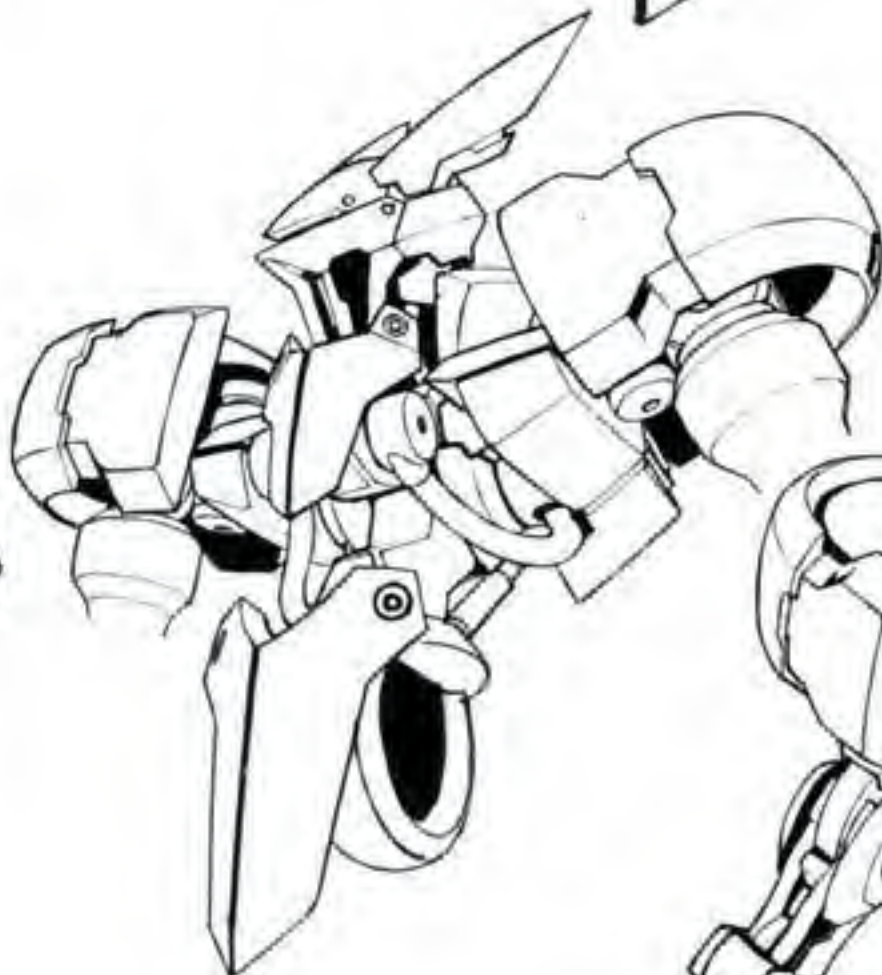
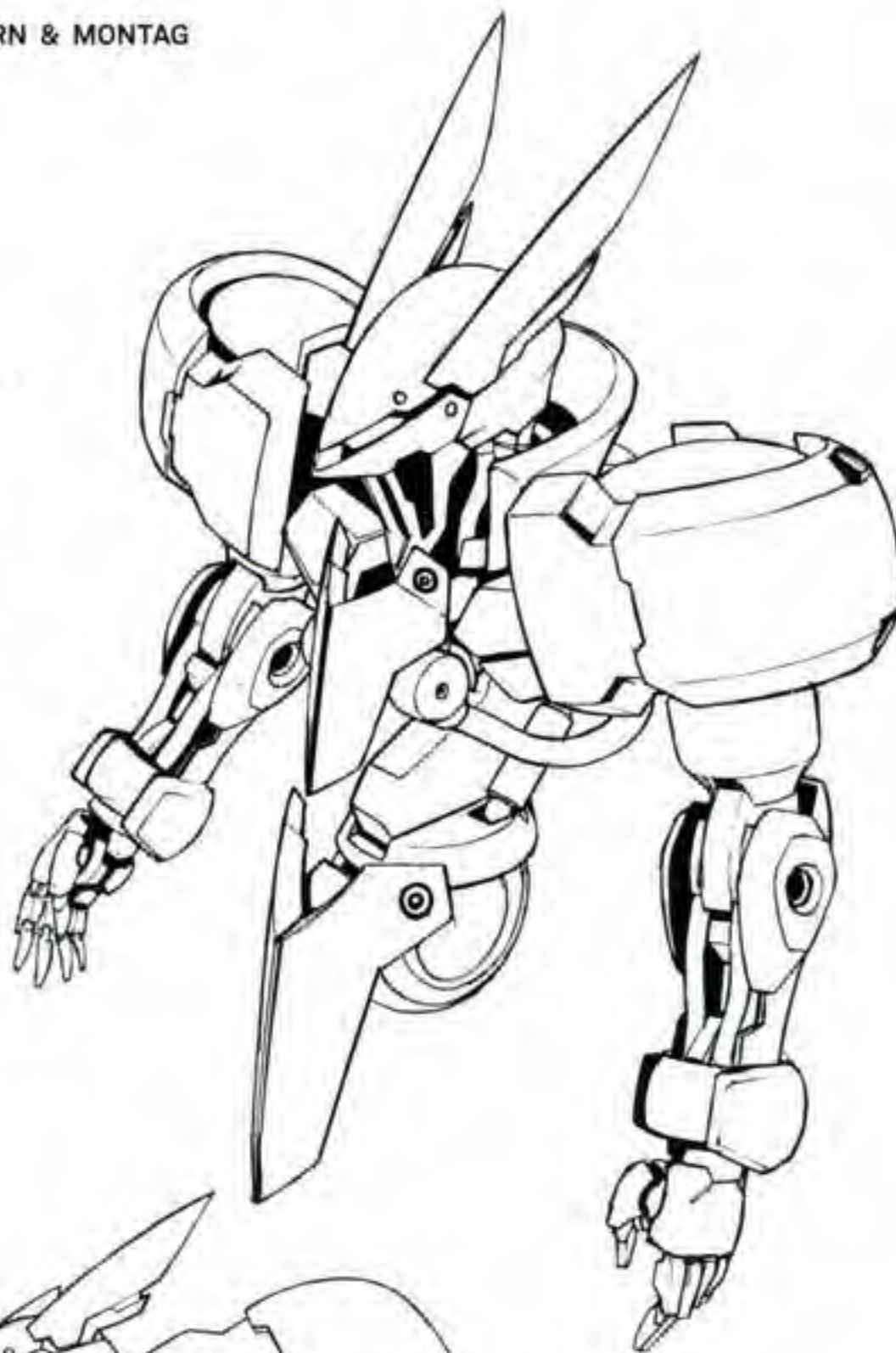
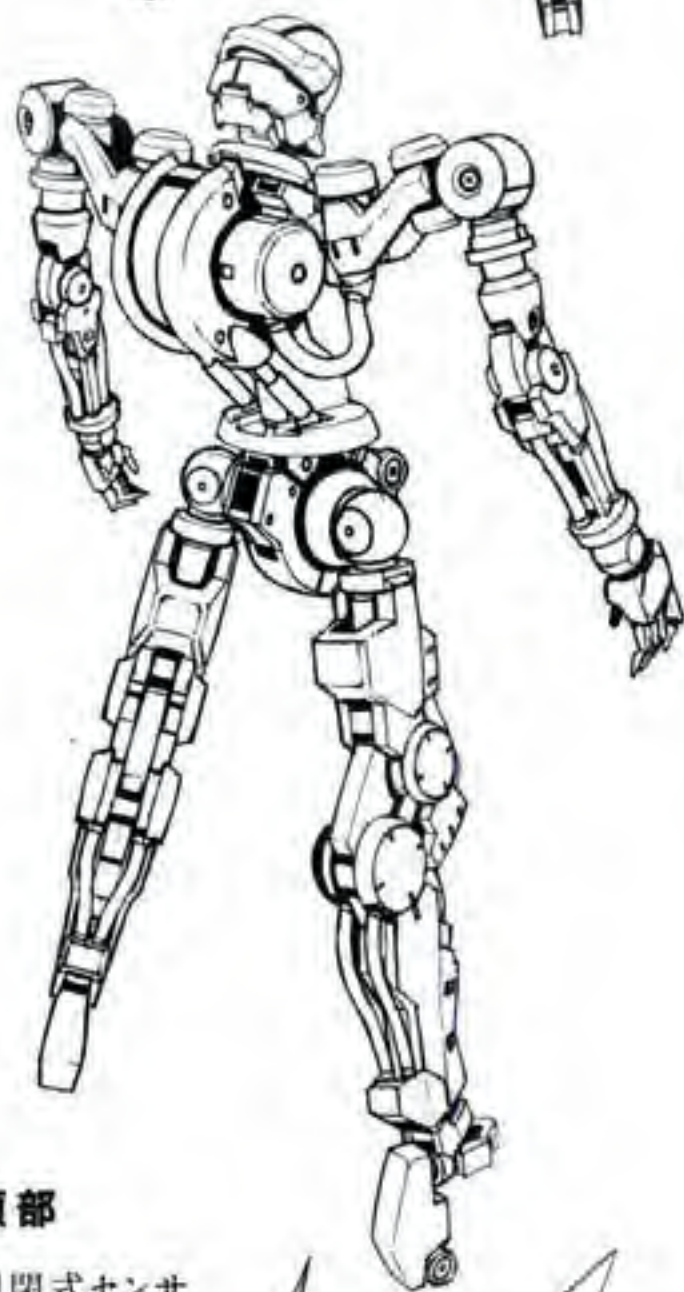
GR-Hr01
ナイトブレード

専用大剣。実戦のほか式典などに参列することも考慮し、形状的に優雅さを意識したものとなっている。



ヴァルキュリア・フレーム

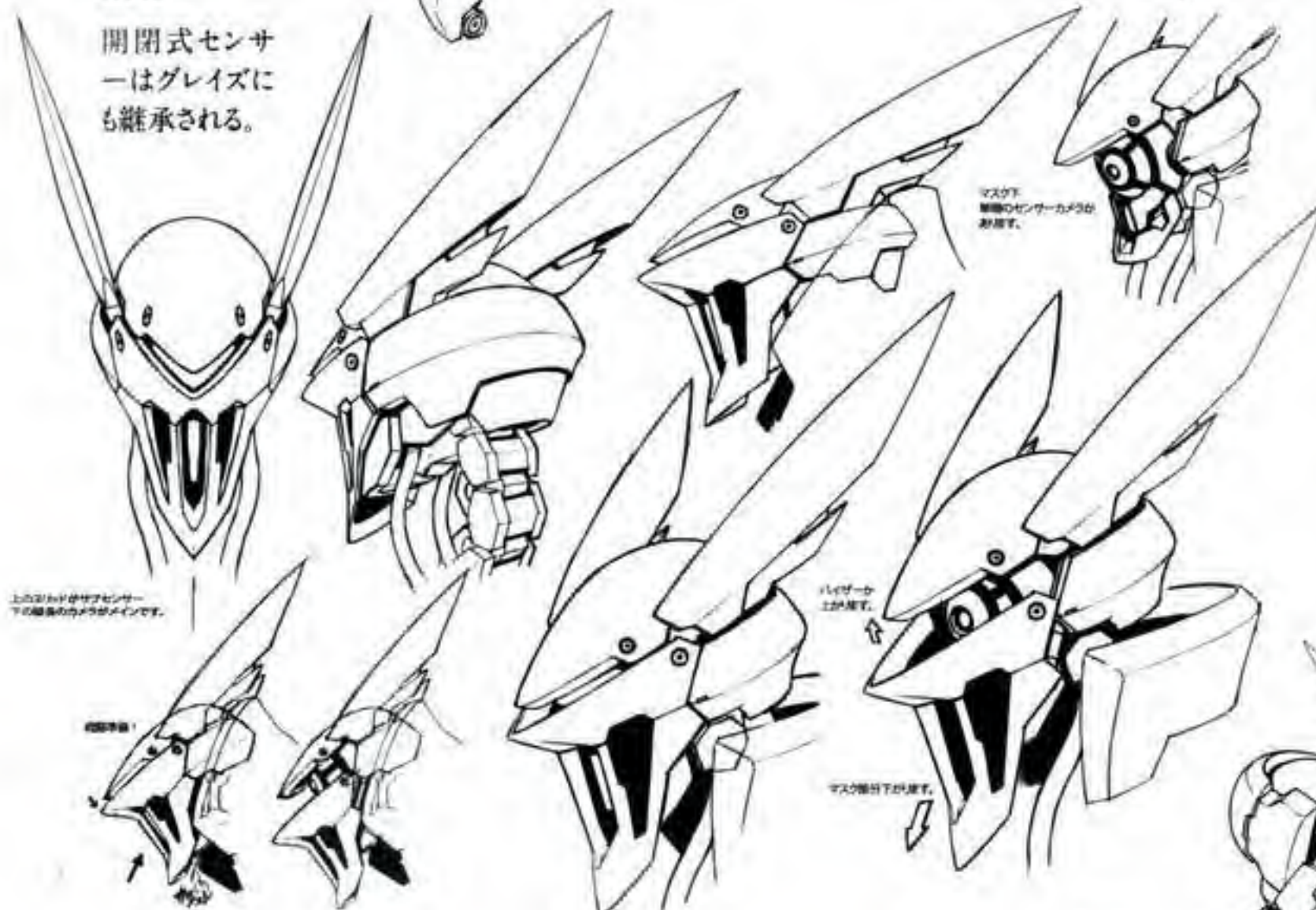
軽量が特徴のシャープな構造であり、シンプルな設計思想は、エネルギーロスを最小限に抑えることに成功。このコンセプトはグレイズ・フレームにも継承される。



左腕を外した状態

頭部

開閉式センサーはグレイズにも継承される。

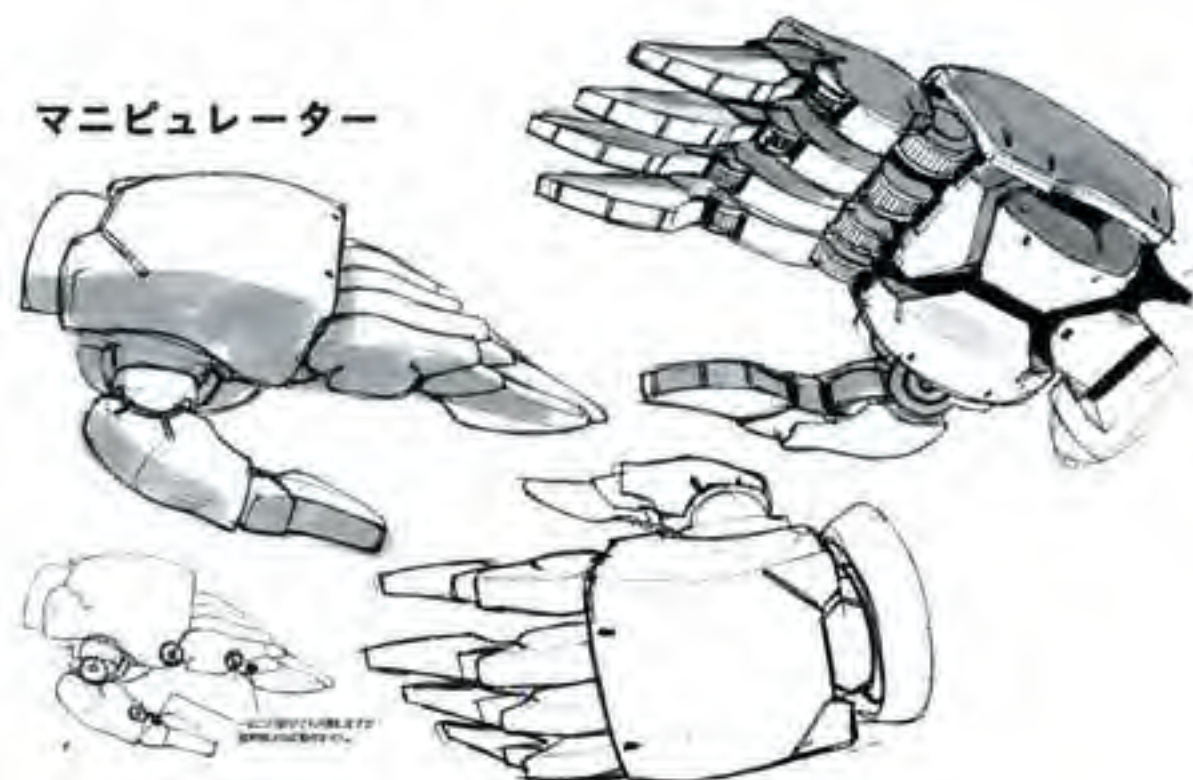


上の図はセンサーがセンサーマスの位置に移動した状態です。

センサーマスの位置に移動した状態です。

センサーマスの位置に移動した状態です。

マニピュレーター



センサーマスの位置に移動した状態です。

FRAME TYPE & AFFILIATION

ヴァルキュリア・フレーム

【モンターク商会】



+



V08-1228

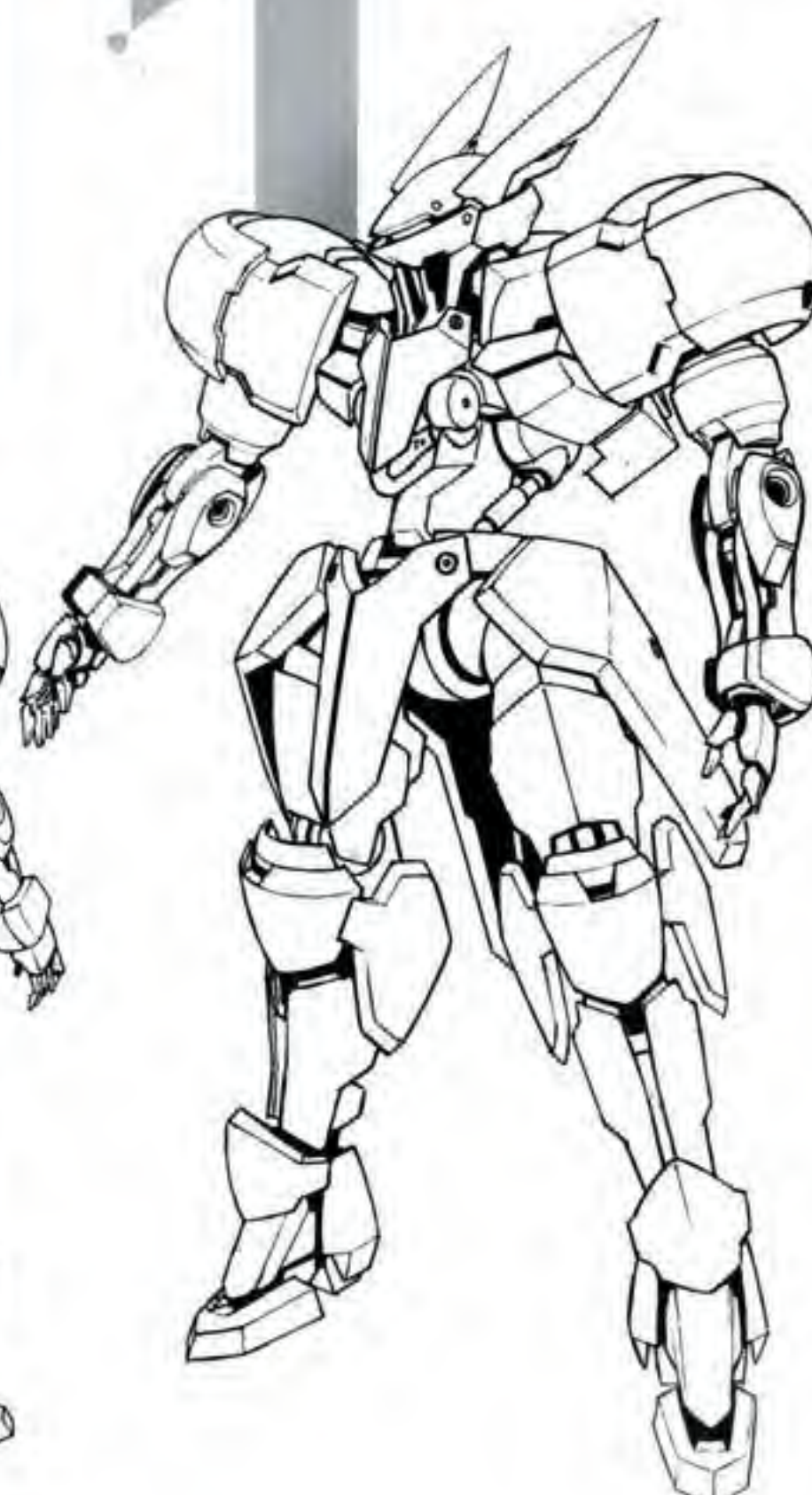
グリムゲルデ

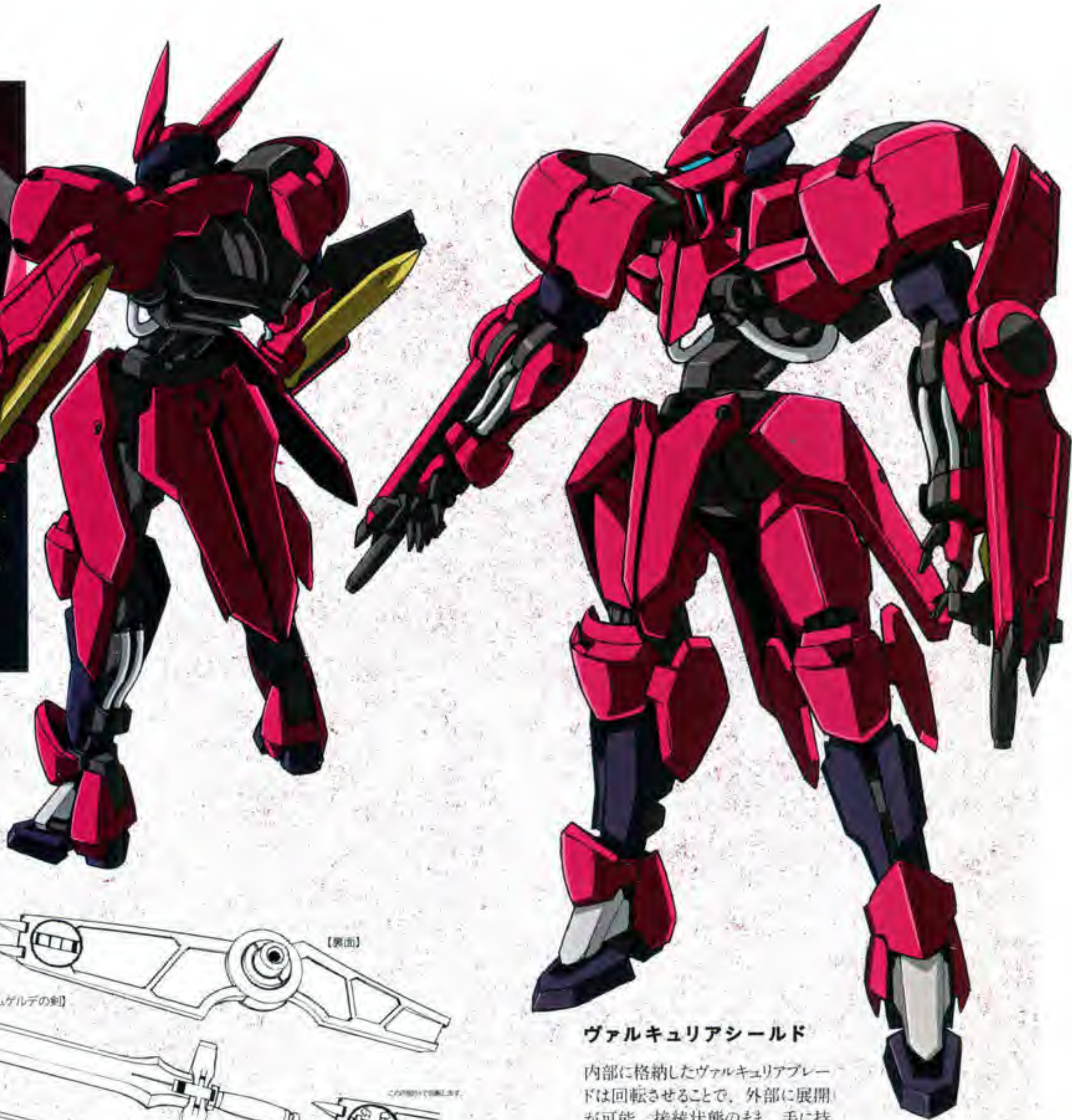
GRIMGERDE

全高	18.5m
本体重量	29.2t
装甲材質	ナノラミネートアーマー
動力源	エイハブ・リアクター
武装	110mmヴァルキュリアライフル×1 ヴァルキュリアブレード×2 ヴァルキュリアシールド×2

モンタークが鉄華団の支援のために使用したモビルスーツ。かつてガンダム・フレームと同時期に開発されたヴァルキュリア・フレームの採用機体であり、現代ではまず見かけない貴重な機体である。エイハブ・リアクターの搭載は1基のみだが、そのポテンシャルはガンダム・フレームに匹敵するという。

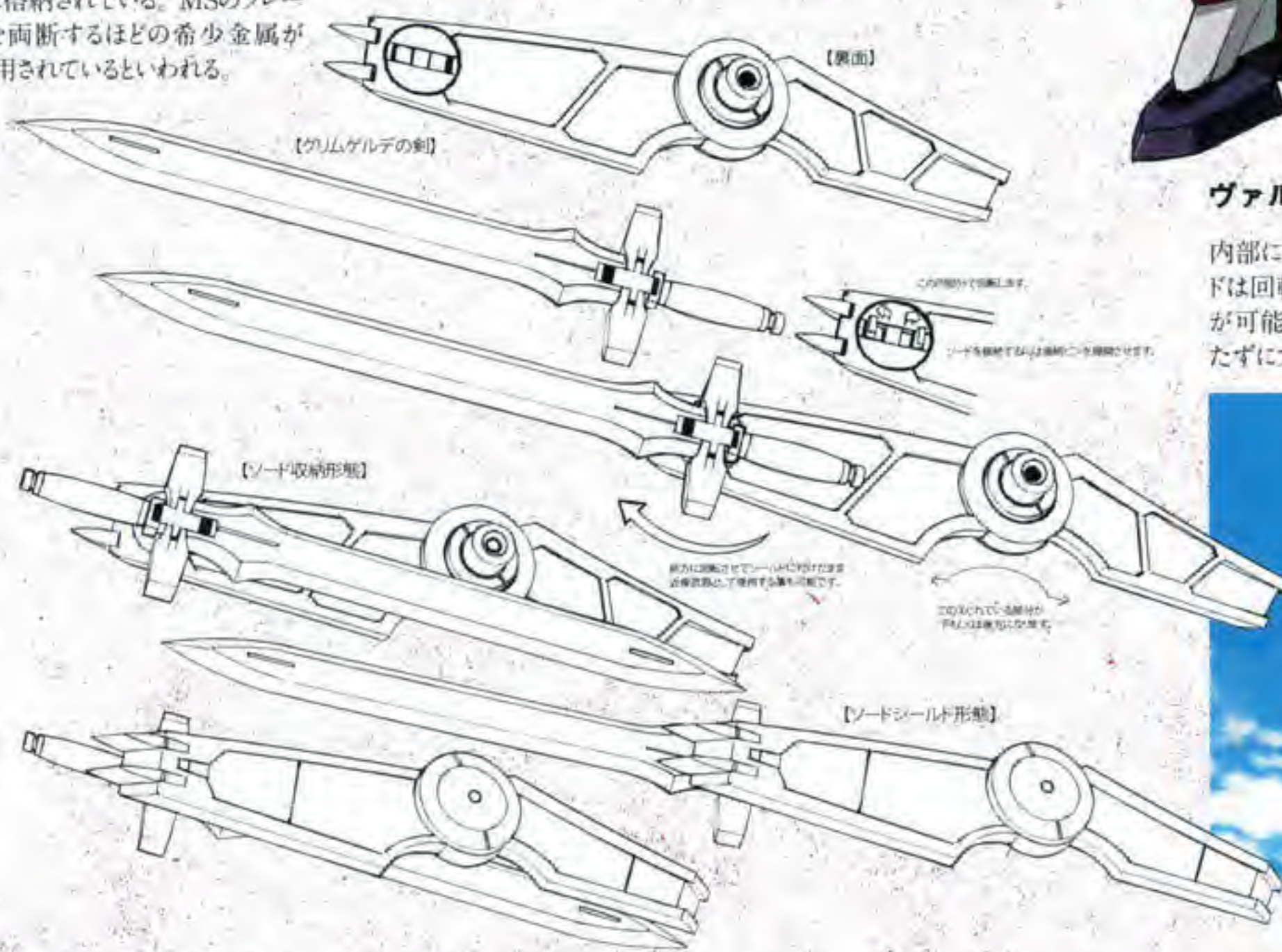
実戦で使用されるにあたり、コックピットシステムは現代的なものに置き換えられる一方、あまりにも珍しい機体であるために、素性を画す意図で偽装されたとの説もある。フレームの方向性として、特に機動性を重視している点が大きな特徴となっており、実戦に投入された際にも、ガンダム・キマリストルーパーを圧倒する性能を見せている。





ヴァルキュリアブレード

グレイズ専用装備。シールドに格納されている。MSのフレームを両断するほどの希少金属が使用されているといわれる。



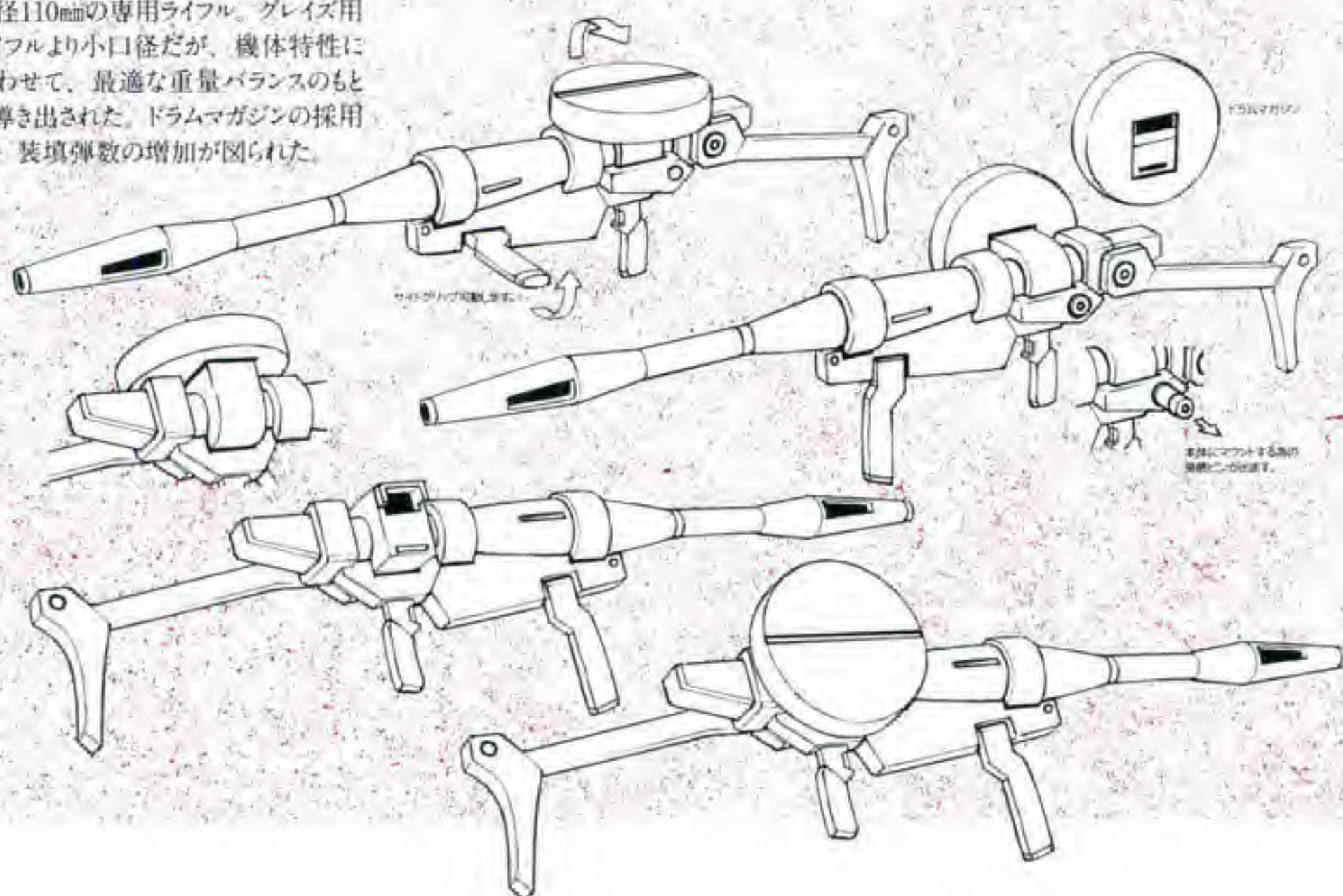
ヴァルキュリアシールド

内部に格納したヴァルキュリアブレードは回転させることで、外部に展開が可能。接続状態のまま、手に持たずにブレードを使用できる。



ヴァルキュリアライフル

口径110mmの専用ライフル。グレイズ用ライフルより小口径だが、機体特性に合わせて、最適な重量バランスのもとに導き出された。ドラムマガジンの採用で、装填弾数の増加が図られた。



PILOT
モンターク
(仮面の男)

マクギリスが仮面をつけたもう1つの顔。老舗の商會を運営し、素性を隠して鉄華団をバックアップする。





FRAME TYPE & AFFILIATION

グレイズ・フレーム

【ギャラルホルン】



+



EB-AX2

グレイズ・
アイン

GRAZE EIN

全 高	22.2m
本体重量	38.6t
装甲材質	ナノラミネートアーマー
動力源	エイハブ・リアクター
武 装	専用大型アックス×2 肩部格納式40mm機関銃×2 ハイパーバンカー×2 スクリーパーパンチ×2 ドリルキック×2

ギャラルホルンが開発した阿頼耶識システム搭載型の試作モビルスーツ。ギャラルホルンでは、厄祭戦で使用された阿頼耶識の有用性を秘匿するため、「人体と機械の融合は忌むべきもの」という概念を広める一方、水面下では研究が続けられていた。ベースとなったのはグレイズだが、阿頼耶識システムによる人機一体を目指していく過程で、人間の脳が自覚しやすい形状へ最適化。結果として脚部・腕部のフレームは、通常のグレイズよりも延長されている。

阿頼耶識システムの核となる生体ユニットとして、戦場で致命傷を負ったアイン・ダルトンが搭乗。アインにとっては本機が生命維持装置の役割も果たしている。鉄華団のエドモントン入市を阻止する目的で投入されるも、アインの復讐の念が大きな影響を及ぼし、「都市部にモビルスーツで侵入する」というイレギュラーな行動に出てしまう。それは水面下で阿頼耶識システムの研究を続けていたギャラルホルンの内幕を、白日のもとにさらす結果となった。

PILOT

アイン・
ダルトン

ギャラルホルン所属の三尉。地球軌道上の戦闘で重傷を負うが、阿頼耶識システムを組み込まれて戦場に再び現れる。



頭部

【メインカメラ（視認性）】
戦闘時にはこのカメラにマスラを固定して見ます。

【メインカメラ（視認性）】
戦闘時にはこのカメラにマスラを固定して見ます。

マスラが後部カメラにスライド。

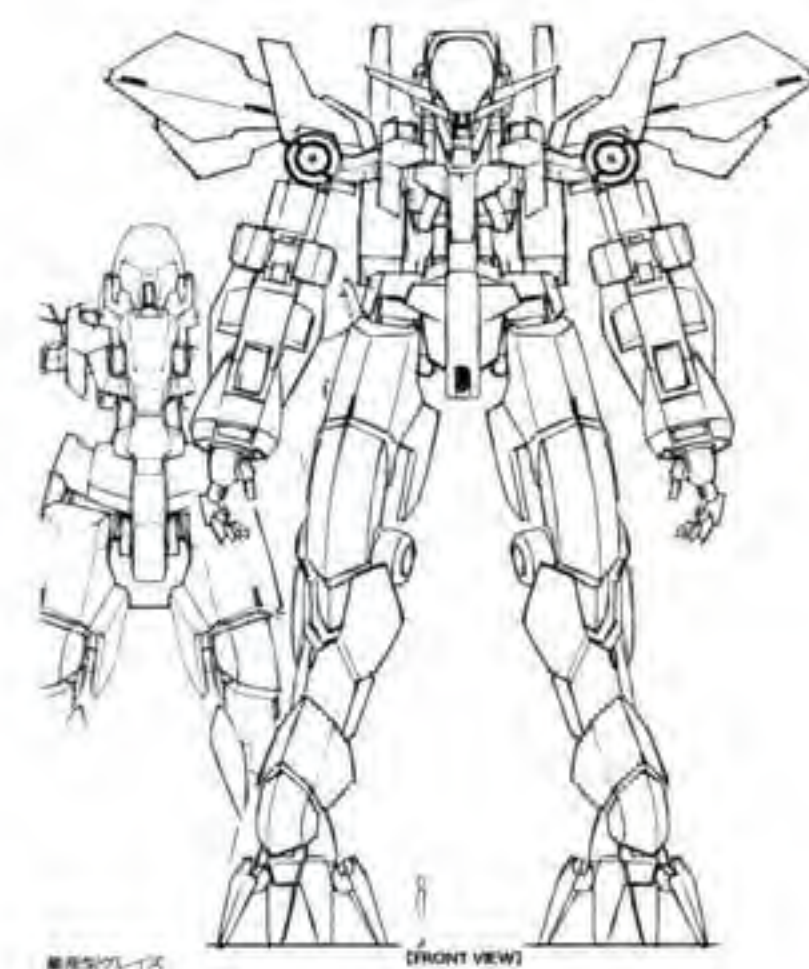
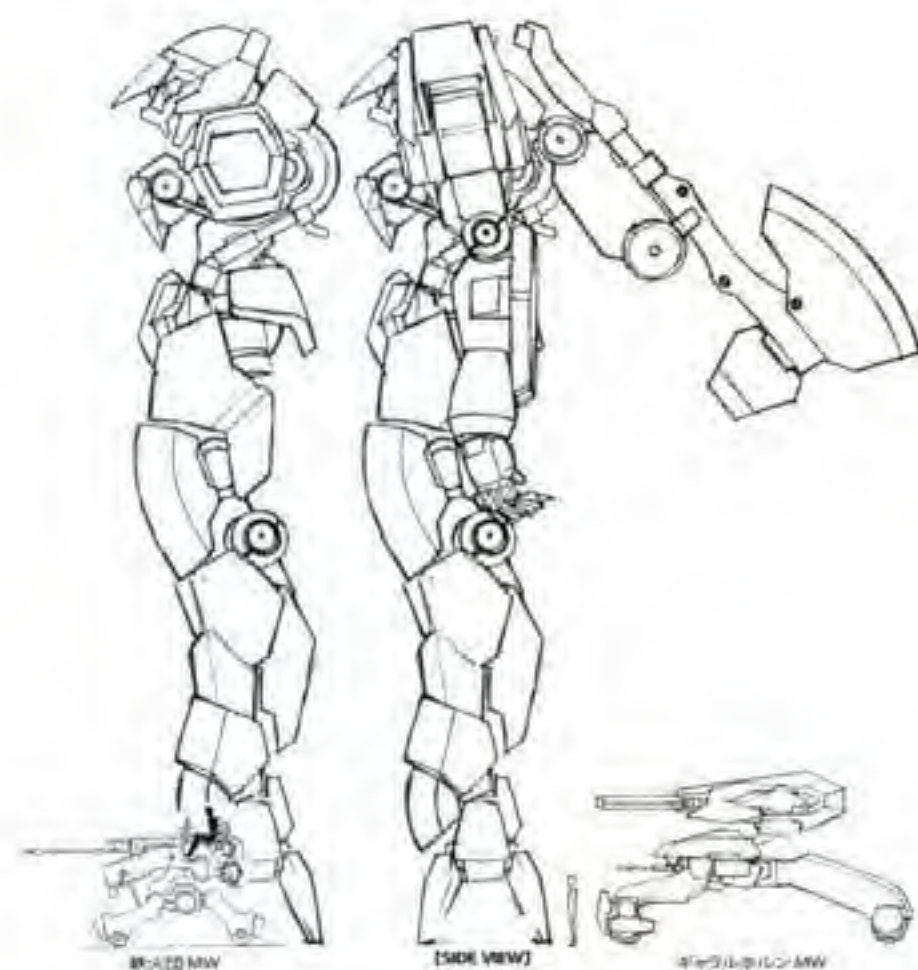
内部カメラ部分は視認性の
作業を加えます。

左腕を外した図

センサーユニットを内蔵する頭部。構造自体はグレイズを踏襲するが、阿頼耶識とのリンクによる影響か、メインカメラ部分などは細かな動きを見せた。

グレイズ・アイン

大きさ対比



マニピュレーター

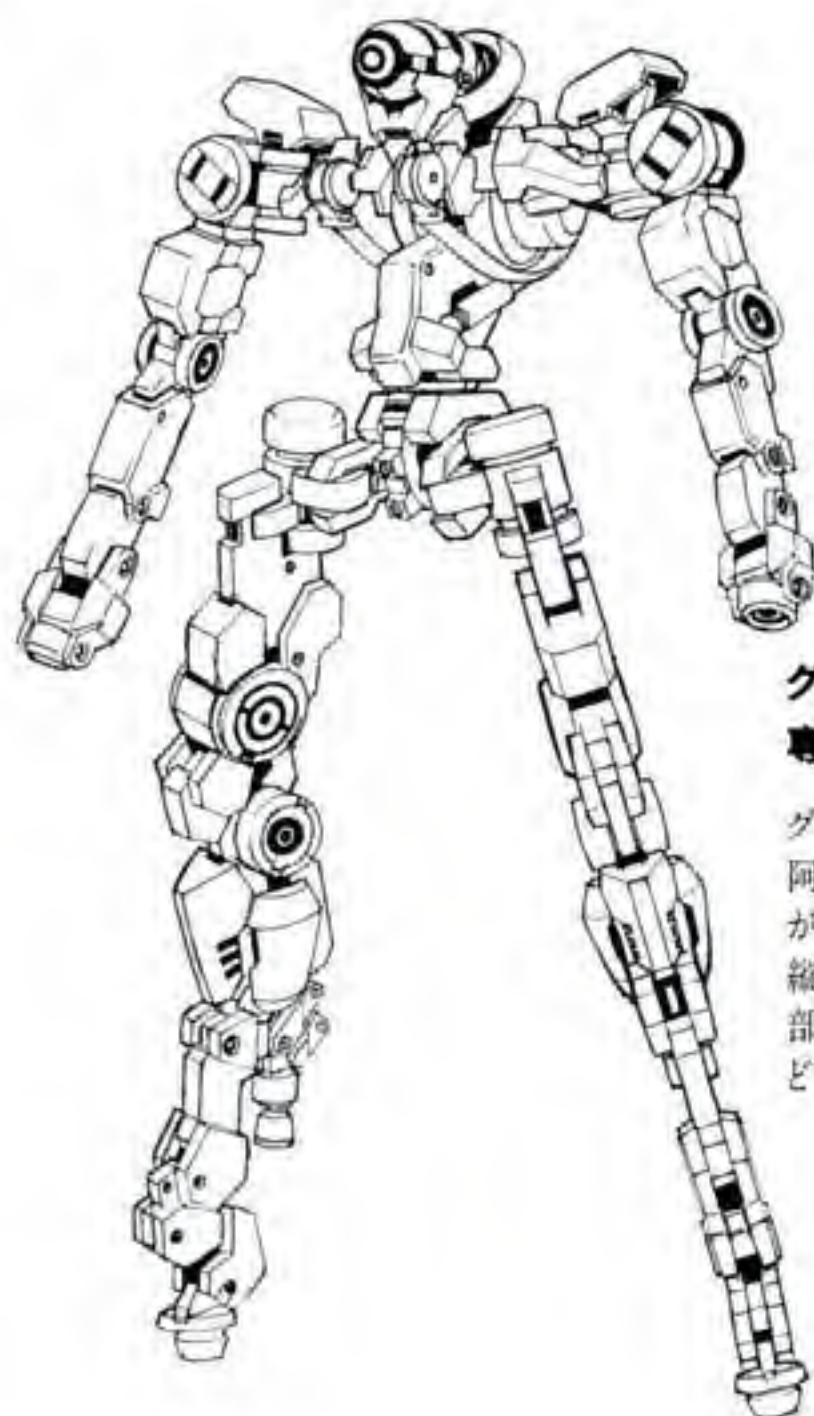
グレイズの構造と共通性を持ちながらも、より戦闘に最適化された。格闘戦を行うナックルモード時は、各マニピュレーターがロックされる。

脚部

先端部分を円錐状に閉じ、回転させることで格闘用武器ドリルキックとして使用する。ナノミネートアーマーすらも削り取ってしまうほどの威力を持つ。長いリーチも相まって絶大な効果を発揮した。

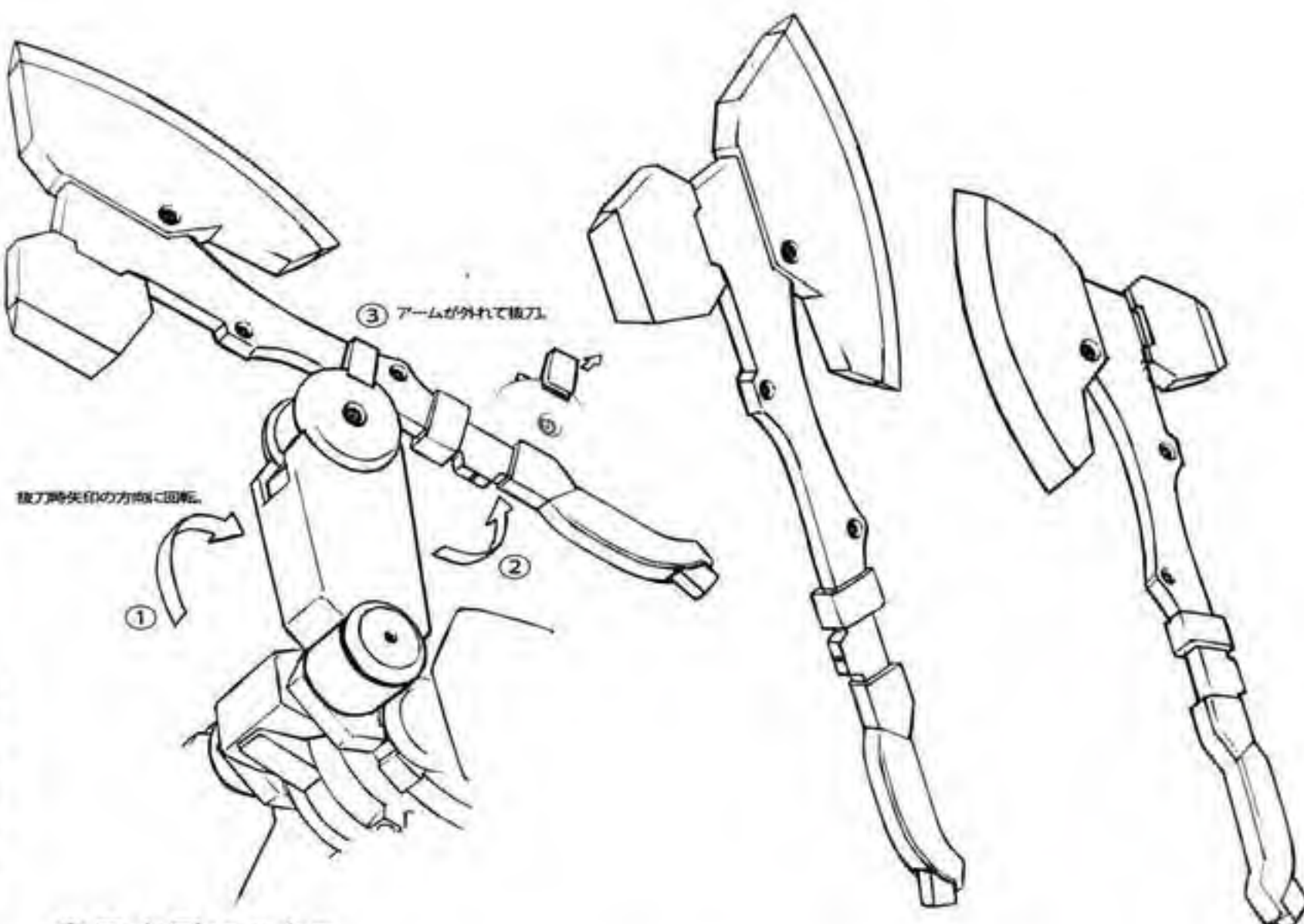
ここから下で回転します。





グレイズ・アイン 専用フレーム

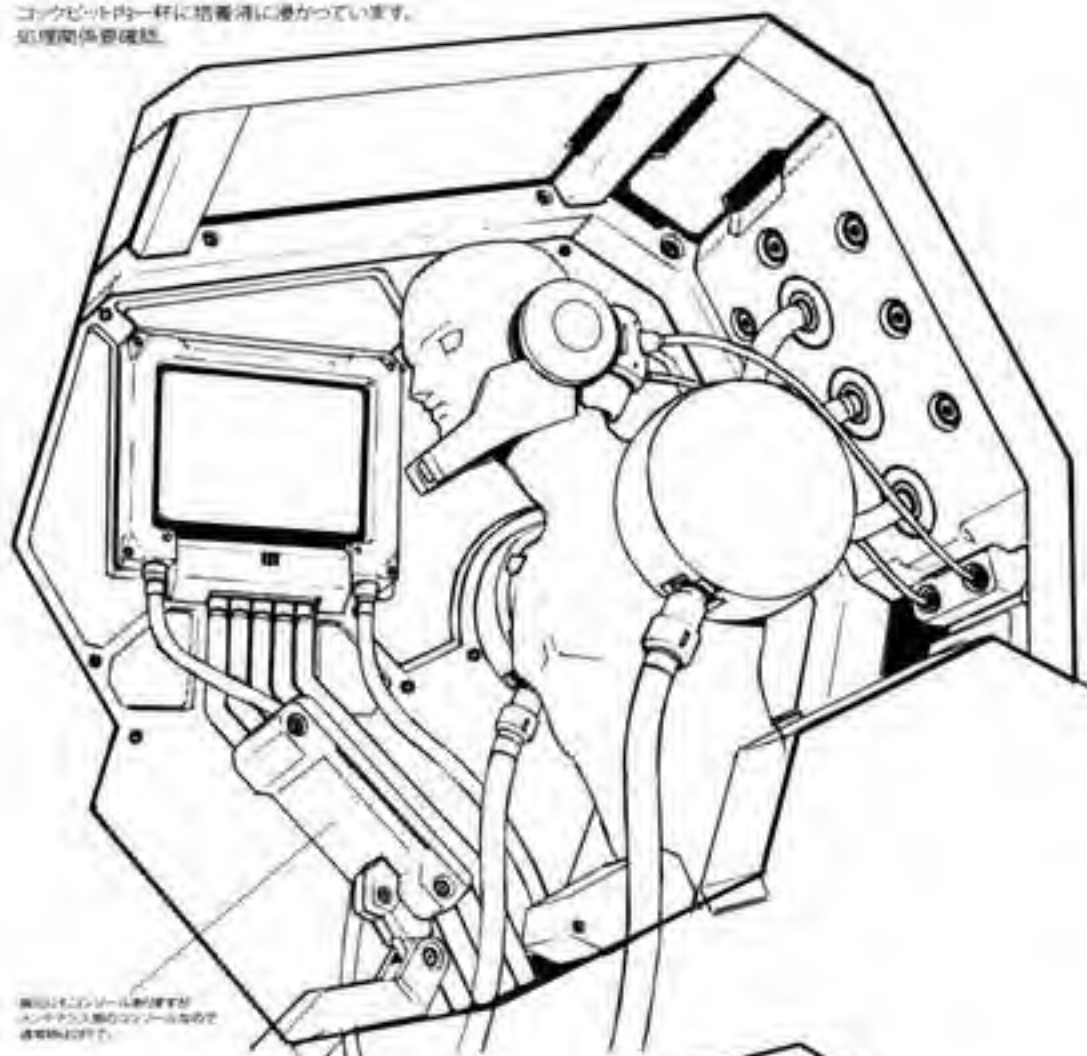
グレイズをベースとしつつも、阿頼耶識を介して搭乗者が認識する人機一体の操縦性を優先した結果、腕部と脚部が延長されるなど、改修が行われている。



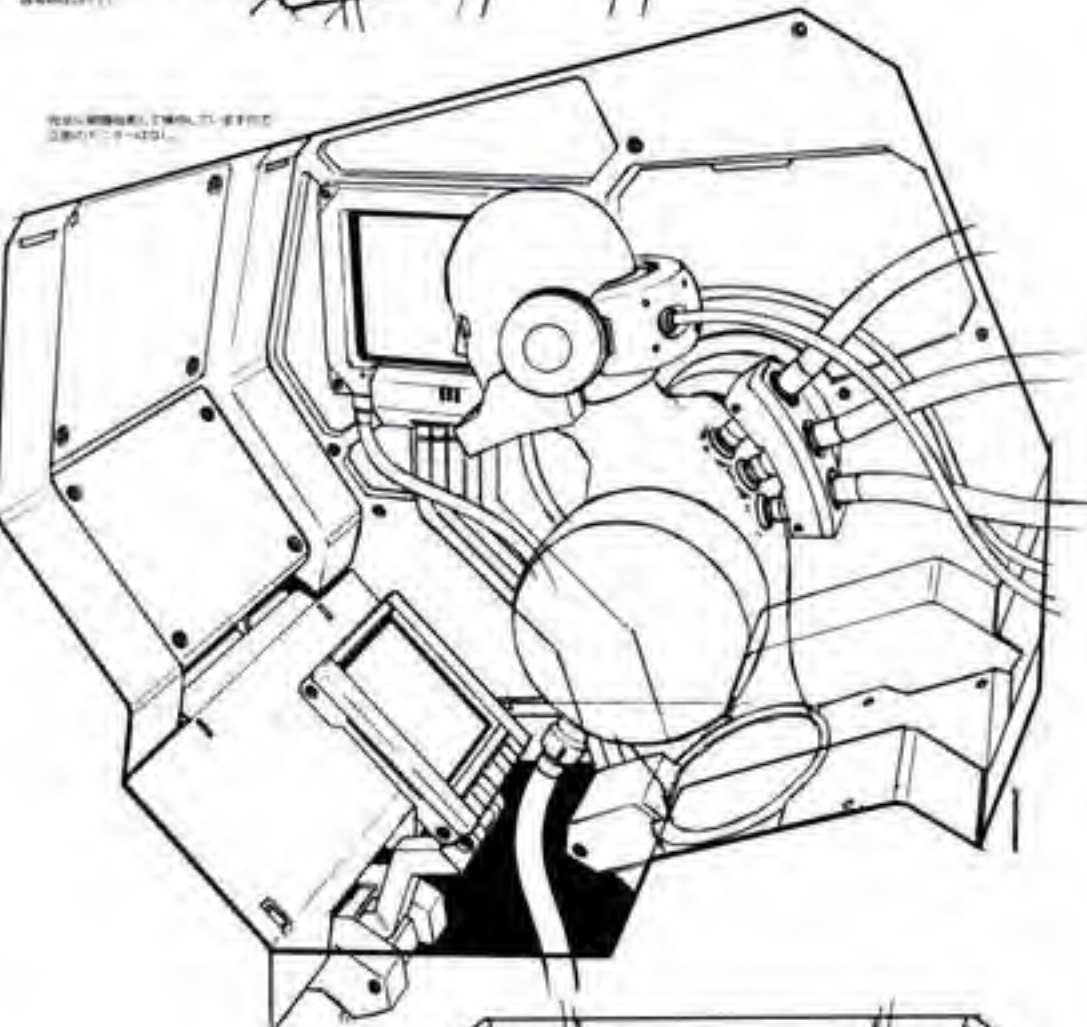
専用大型アックス

グレイズ・アインの機体サイズや出力に合わせ、より大型化し破壊力を増した専用のアックス。大型ではあるものの、グレイズ・アインはたやすく扱い、通常のMS以上の格闘戦性能を発揮する。背中に2本マウントされる。

コックピット内一帯に培養液に浸かっています。処理間隔を短縮。

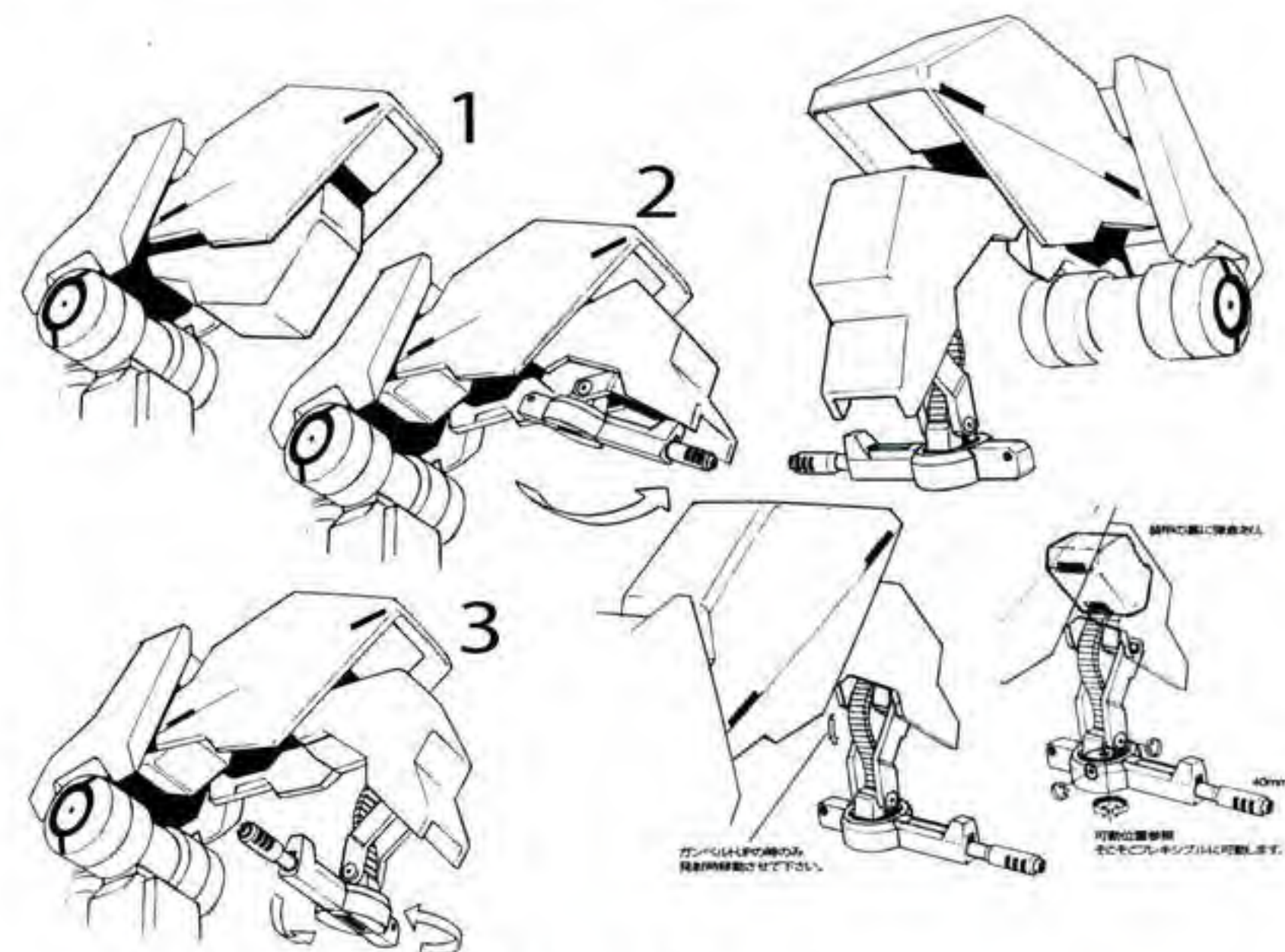
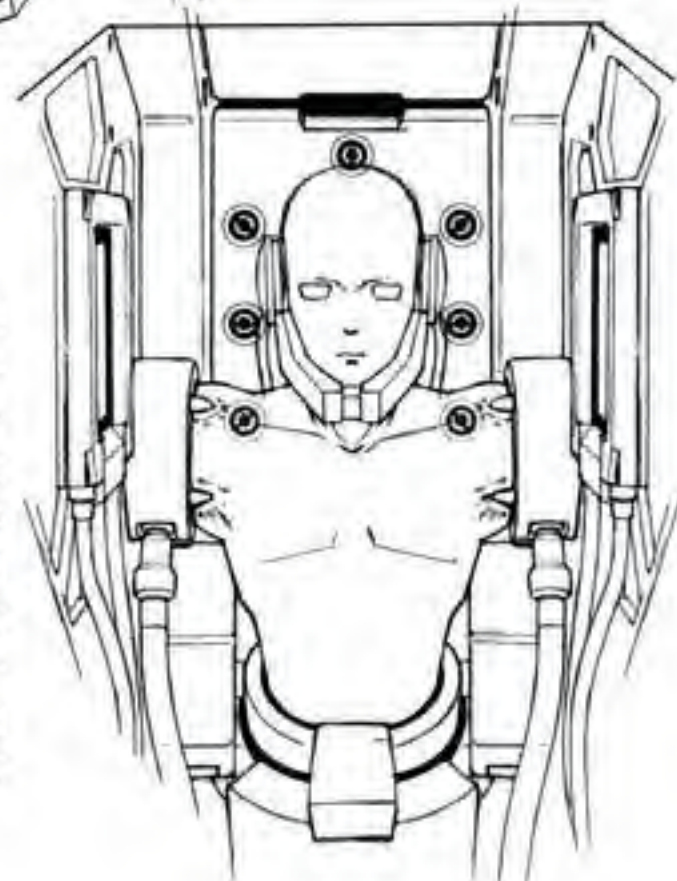


腕部にはセンサーが設置され、センサーからのデータはリアルタイムで処理されます。



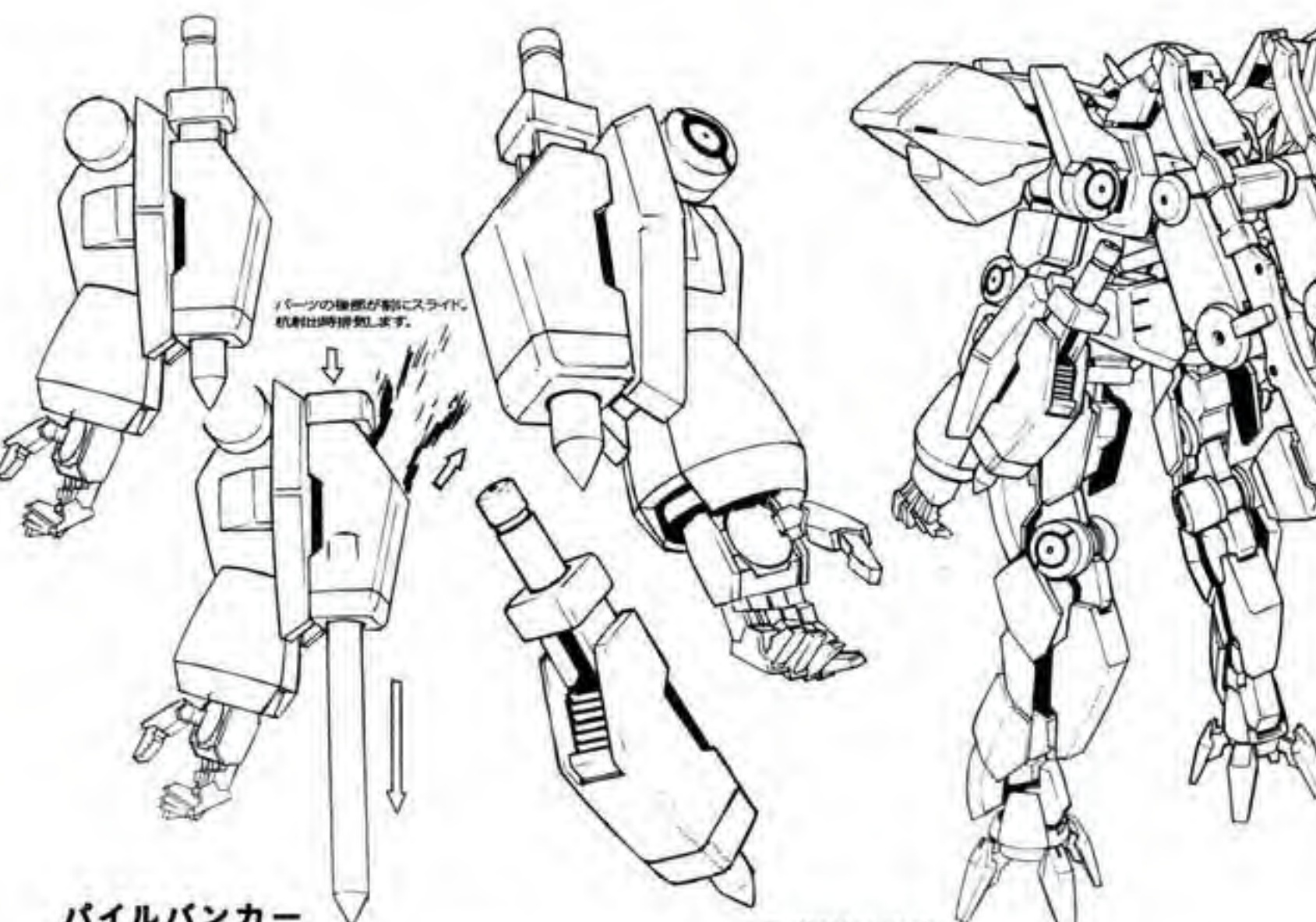
コックピット

背中に3本、頭部に2本、胸部に2本のコードが繋がれ、パイロットのアインは阿頼耶識により完全に機体と一体化。操縦に必要な情報は網膜投影で得ており、正面のモニターはない。コックピット内は培養液で満たされている。



肩格納式40mm機関銃&機関銃展開パターン

肩部に内蔵された小型機銃。アームで懸架され、フレキシブルに稼働し、死角となる後方など広範囲に射撃することが可能。弾倉は肩内部に収納され、ガンベルトで装弾される。



バイルバンカー

両腕部に装備した単層射出型の武器。たやすくMSの装甲を貫くことができる。使用回数は1回のみで、使用後は基部ユニットごと排除する。

使い捨てバイルバンカー1発撃った後は基部ごと使い捨てます。



百鍊 (アミダ機)
[ティワズ]
→ P050

百鍊
[ティワズ]
→ P050



FRAME TYPE
ティワズ・フレーム



百里
[ティワズ]
→ P053



漏影
[ティワズ]
→ P051



MECHANIC TYPE

モビルワーカー



新型
[鉄華団]
→ P062



[ドルトカンパニー・鉄華団]
→ P063



[ギャラルホルン]
→ P062

イサリビ
[鉄華団]
→ P064



ハンマーヘッド
[ティワズ]
→ P070



マン・ロディ
[ブルワーズ]
→ P056



スピナ・ロディ
[ドルトカンパニー・他]
→ P058



FRAME TYPE

ロディ・フレーム

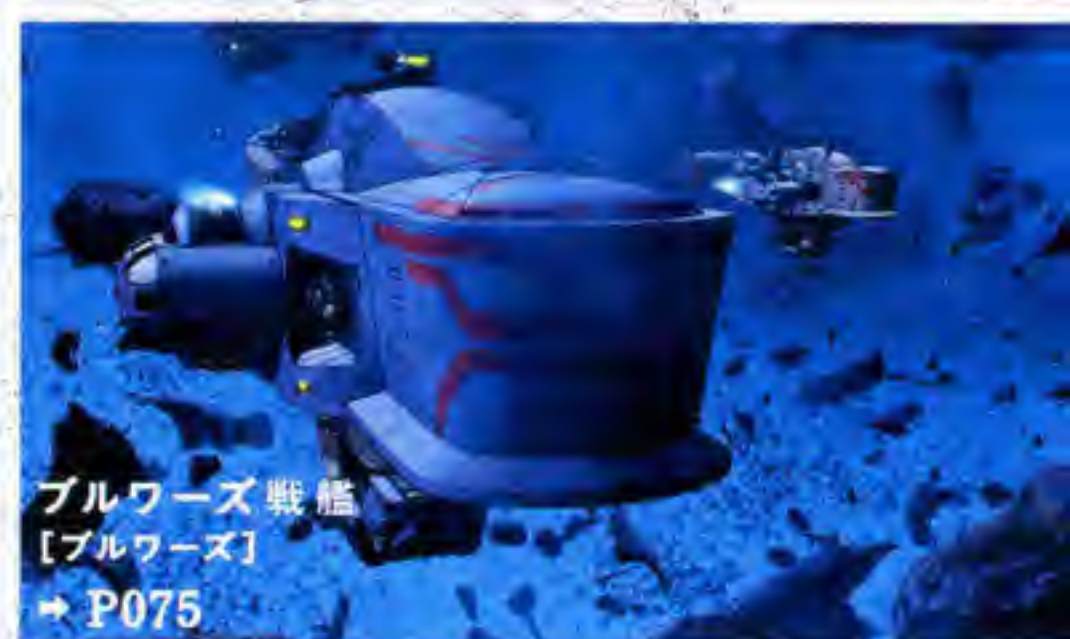


MECHANIC TYPE

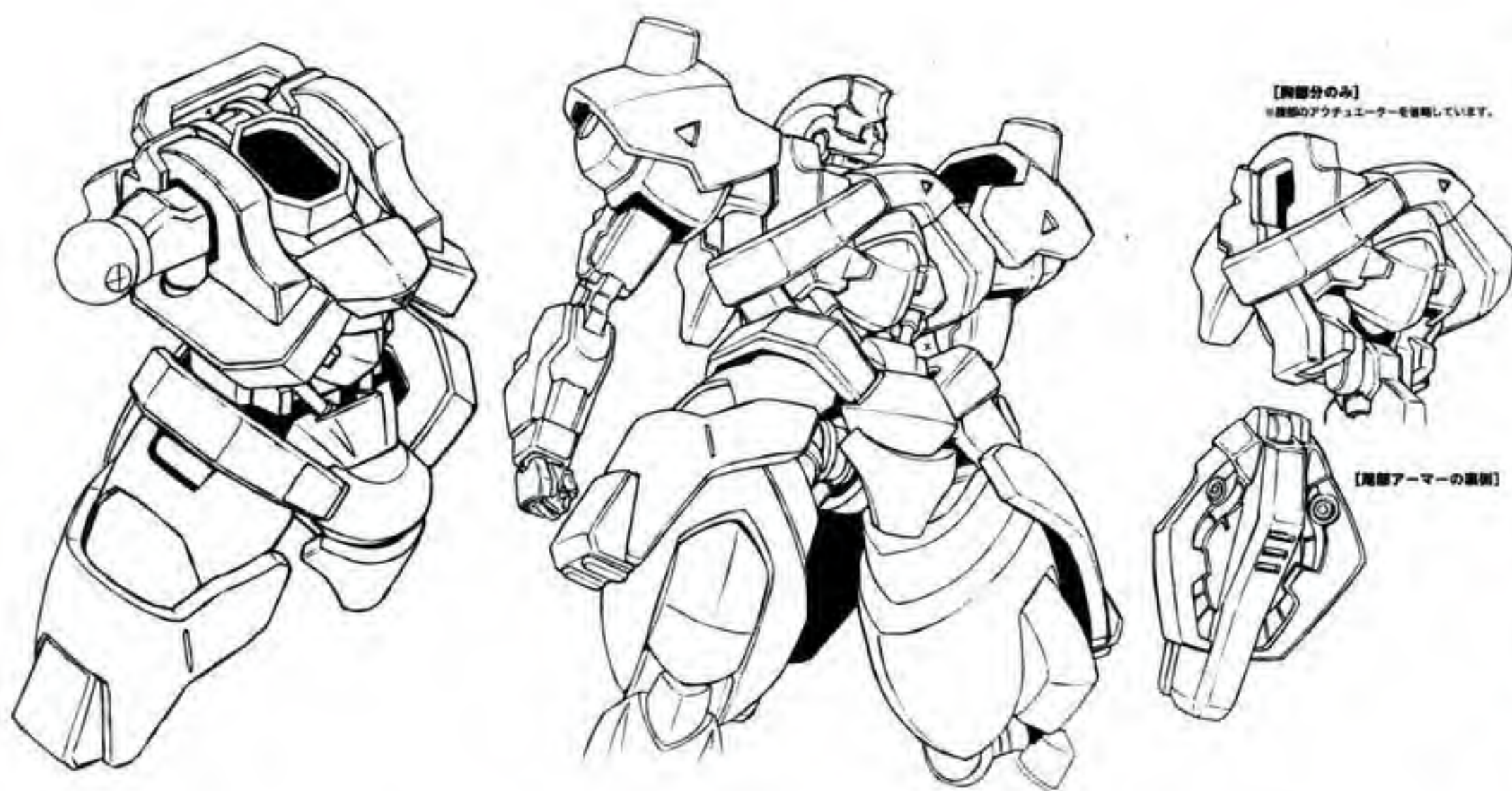
艦船



ハーフビーク級戦艦
[ギャラルホルン]
→ P072



ブルワーズ戦艦
[ブルワーズ]
→ P075



FRAME TYPE & AFFILIATION
ティワズ・フレーム
 【ティワズ】

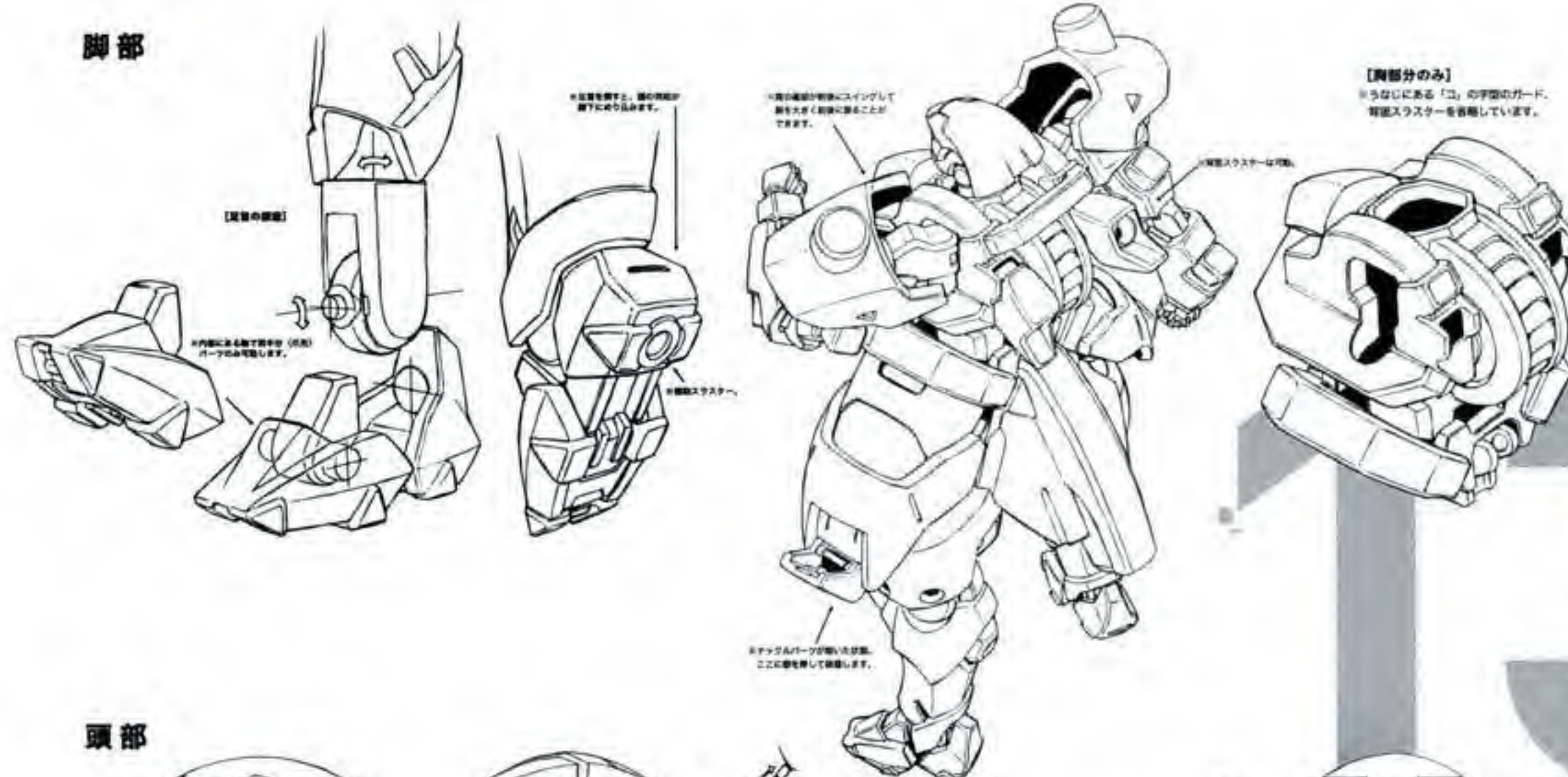


STH-05
百錬
 HYAKUREN

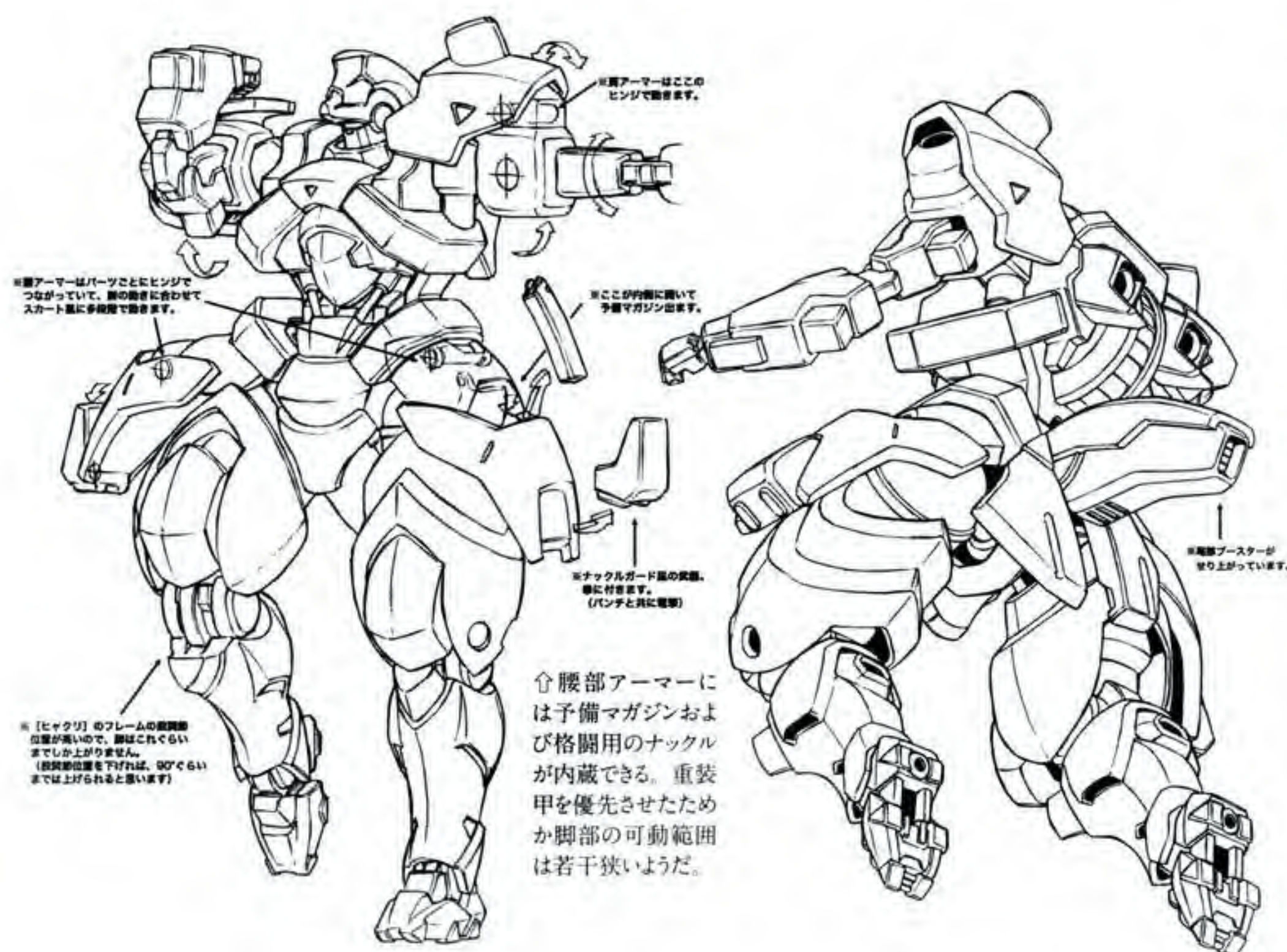
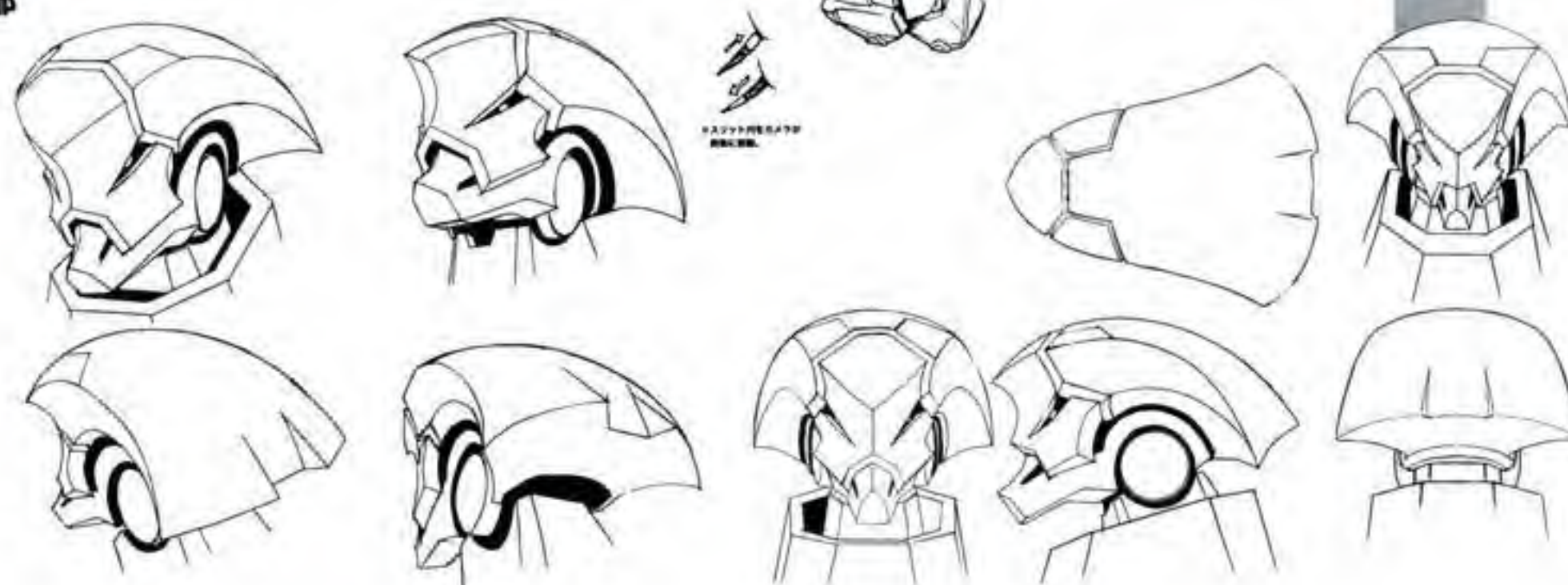
全 高 18.2m
 本体重量 35.5t
 装甲材質 ナノラミネートアーマー
 動力源 エイハブ・リアクター
 武 装 100mmライフルカノン (一般機) ×1
 130mmアサルトライフル (アミダ機) ×1
 片刃式ブレード×1
 ナックルガード×2

ティワズの汎用量産モビルスーツ。厄祭戦後期に開発予定だった高出力機のフレームのデータを元に、ティワズの技術者により独自開発された。フレームを製造できるのは現状ギャラルホルンを除いてはティワズだけで、資本力と技術力の高さがうかがえるが、エイハブ・リアクターは厄祭戦時のものを使っている。デブリやアステロイドの多い木星圏で活動するティワズの事情を考慮し、それらに衝突した際の影響を軽減するため、重装甲と質量を付与された機体である。本機は量産モビルスーツではあるが、製造の難しさもあり現在までのところ稼働数は44機にとどまっている。

脚部



頭部



PILOT
アミダ・アルカ

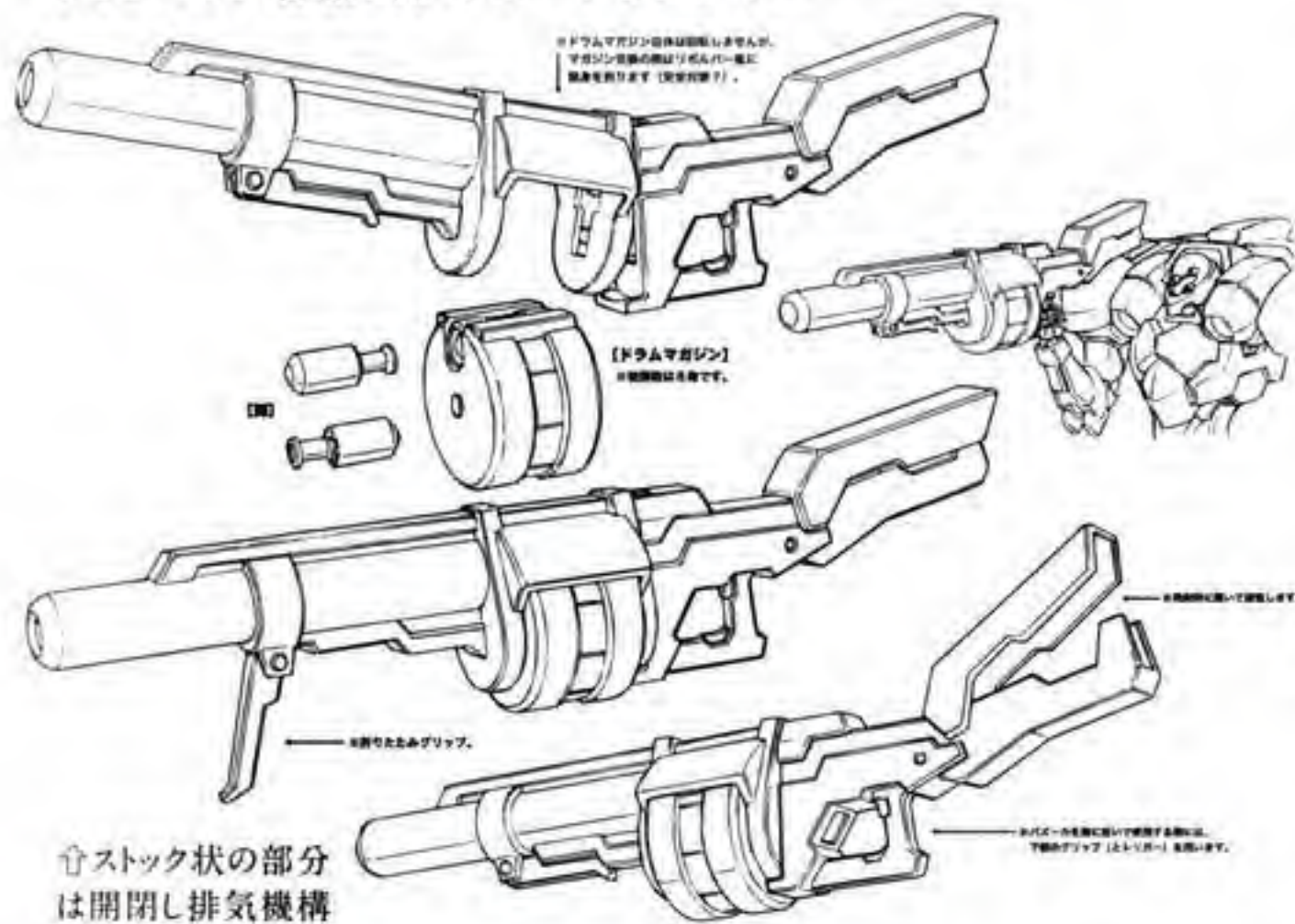
タービンの実質的なナンバー2。初期に9機が製造されたという、シングルナンバーモデルに搭乗している。



PILOT
アジー・グルミン

タービンの配備された一般モデルの百錬に搭乗する。漏影への改修後もそのままパイロットを務めた。

JEE-102 輪扇式グレネードランチャー



マガジン状の部分は開閉し排気機構となる。装填数は8発。

JEE-201 ライフルカノン



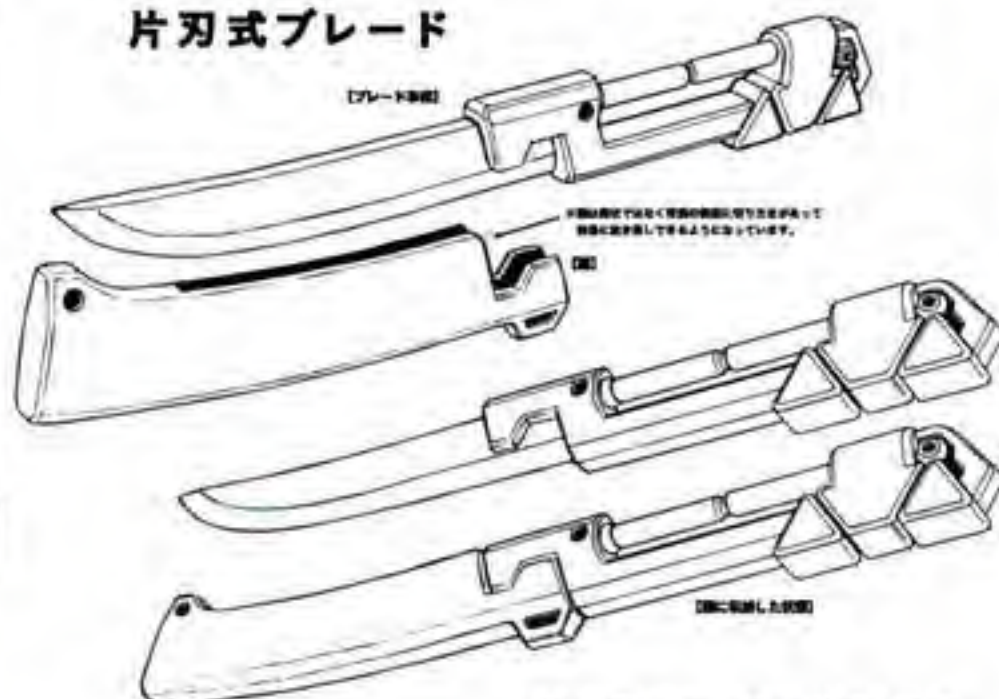
装填数は20発で、本体後部は伸縮式のストック機構を内蔵する。口径は100mm。

JEE-203 ナックルガード



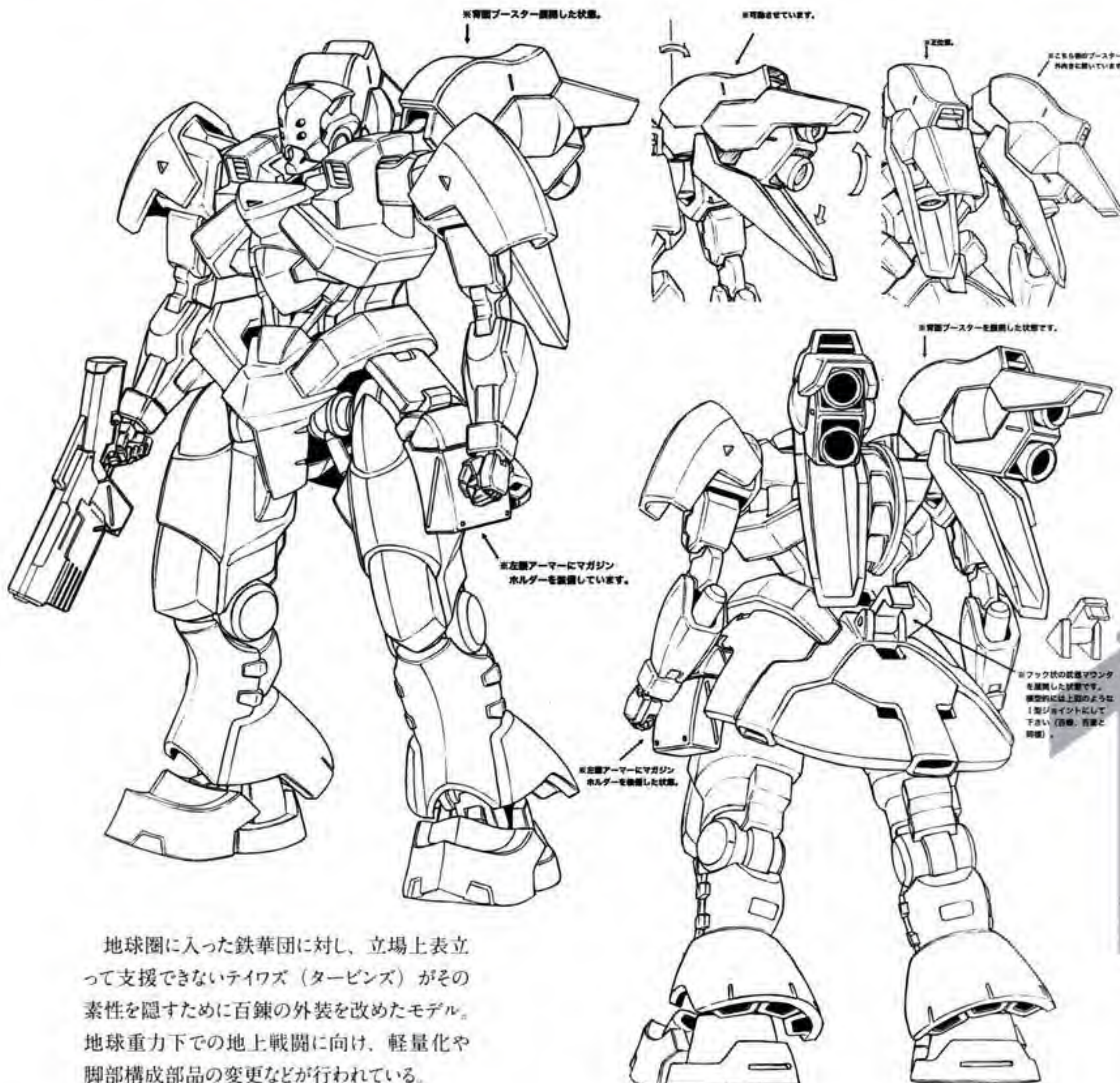
格闘用兵装。打撃部にはコイルがあり、電力をチャージするとコイルが飛び出す。この状態で対象を殴打するとスタンガンのように電気ショックを与えることができる。

JEE-202 片刃式ブレイド



大型ナイフ型の格闘武器。鞘は峰部分が大きく切り欠かれており、抜き差しが容易。

コックピットハッチ



地球圏に入った鉄華団に対し、立場上表立って支援できないティワズ（タービズ）がその素性を隠すために百鍊の外装を改めたモデル。地球重力下での地上戦闘に向け、軽量化や脚部構成部品の変更などが行われている。

FRAME TYPE & AFFILIATION
ティワズ・フレーム
[ティワズ]



STH-05R
漏影
ROUEI

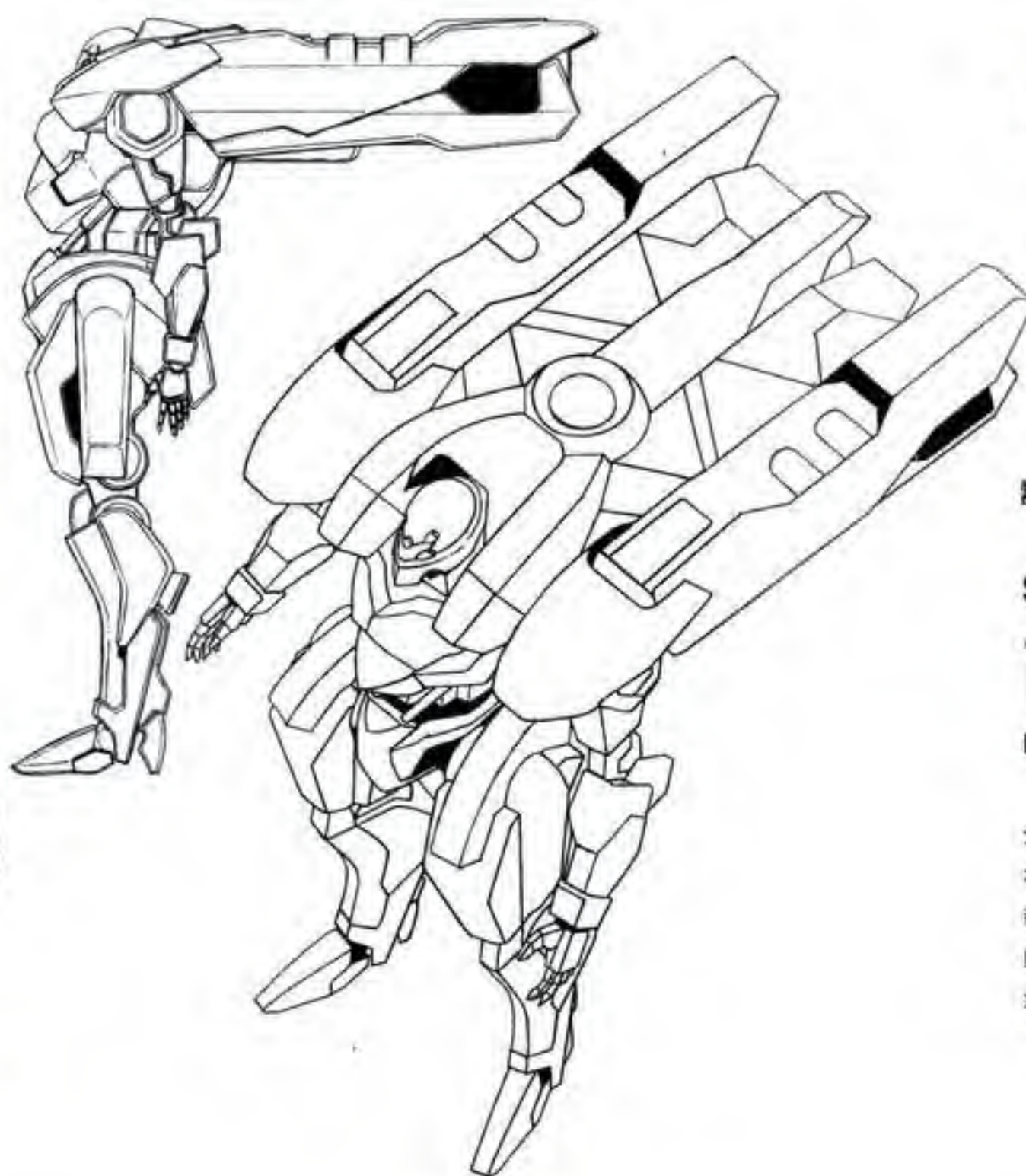
全 高 19.1m
本体重量 37.9t
装甲材質 ナノラミネートアーマー
動力源 エイハブ・リアクター
武装 ショートライフル×1
ヘビークラブ×1
ロケットランチャー×1

PILOT アジー・グルミン
ラフタ・フランクランド

頭部



※目の部分はレンズで覆われ、周囲のレンズ部分のみ発光しています。レンズ部分は発光部に接続されているため、レンズ部分が壊れると発光部も壊れてしまいます。また、レンズ部分が壊れると発光部も壊れてしまいます。また、レンズ部分が壊れると発光部も壊れてしまいます。



FRAME TYPE & AFFILIATION

ティワズ・フレーム
[ティワズ]



STH-14s

百里

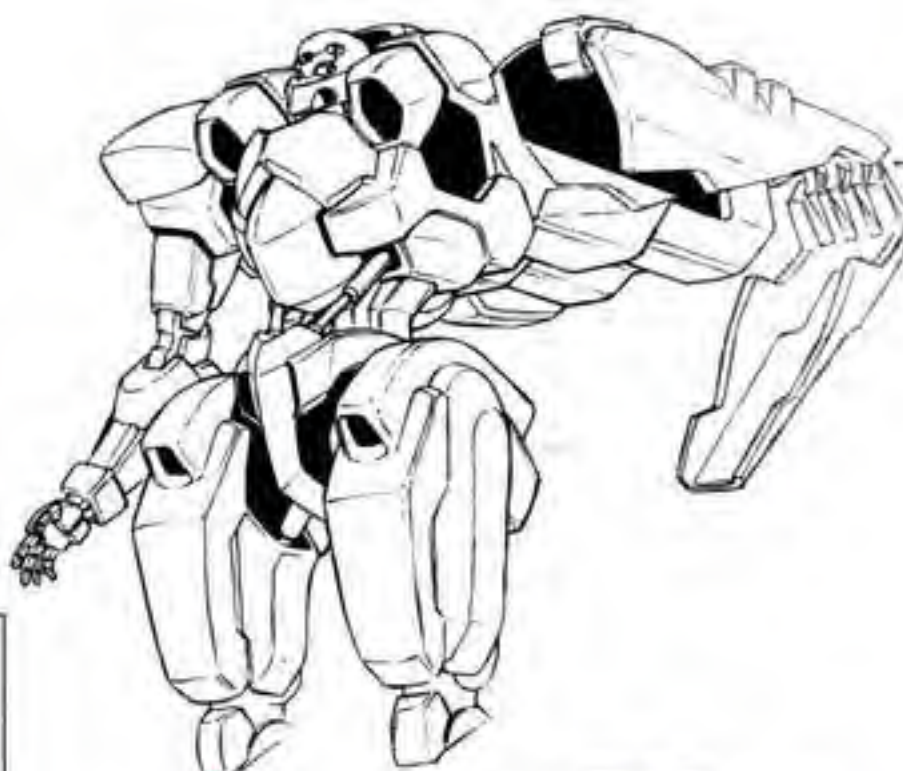
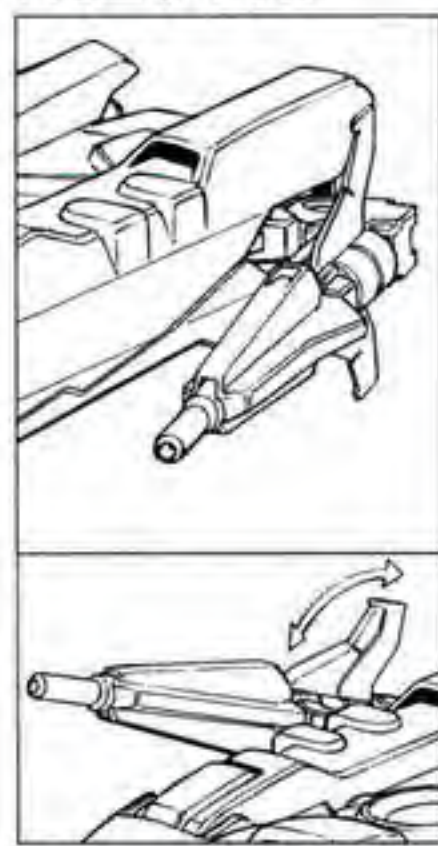
HYAKURI

全高	18.5m
本体重量	33.4t
装甲材質	ナノミネートアーマー
動力源	エイハブ・リアクター
武装	110mmライフル×2 ナックルシールド×2 輪胴式グレネードランチャー×1 四連式ロケットランチャー×1

ティワズで運用されているモビルスーツ。ティワズの主戦場といえる木星圏の航路は、不安定なエイハブ・ウェーブや多数のデブリ、アステロイドによる視界の悪さといったネガティブな条件が多く、百里はこれに対応するため高い索敵能力と長い航続距離を与えられている。具体的にはエイハブ・ウェーブ感知のための大型センサーと大推力のブースターを統合したバックパックを備えることで、それらの要件を実現している。なお、このバックパック装着状態は、重力下においては重量バランスの点で運用に適さない。

戦闘においてはその大推力を活かした、一撃離脱戦法をとることが多い。センサー能力と自身の脚によってデブリ帯を極秘裏に進み、奇襲を成功させたこともある。

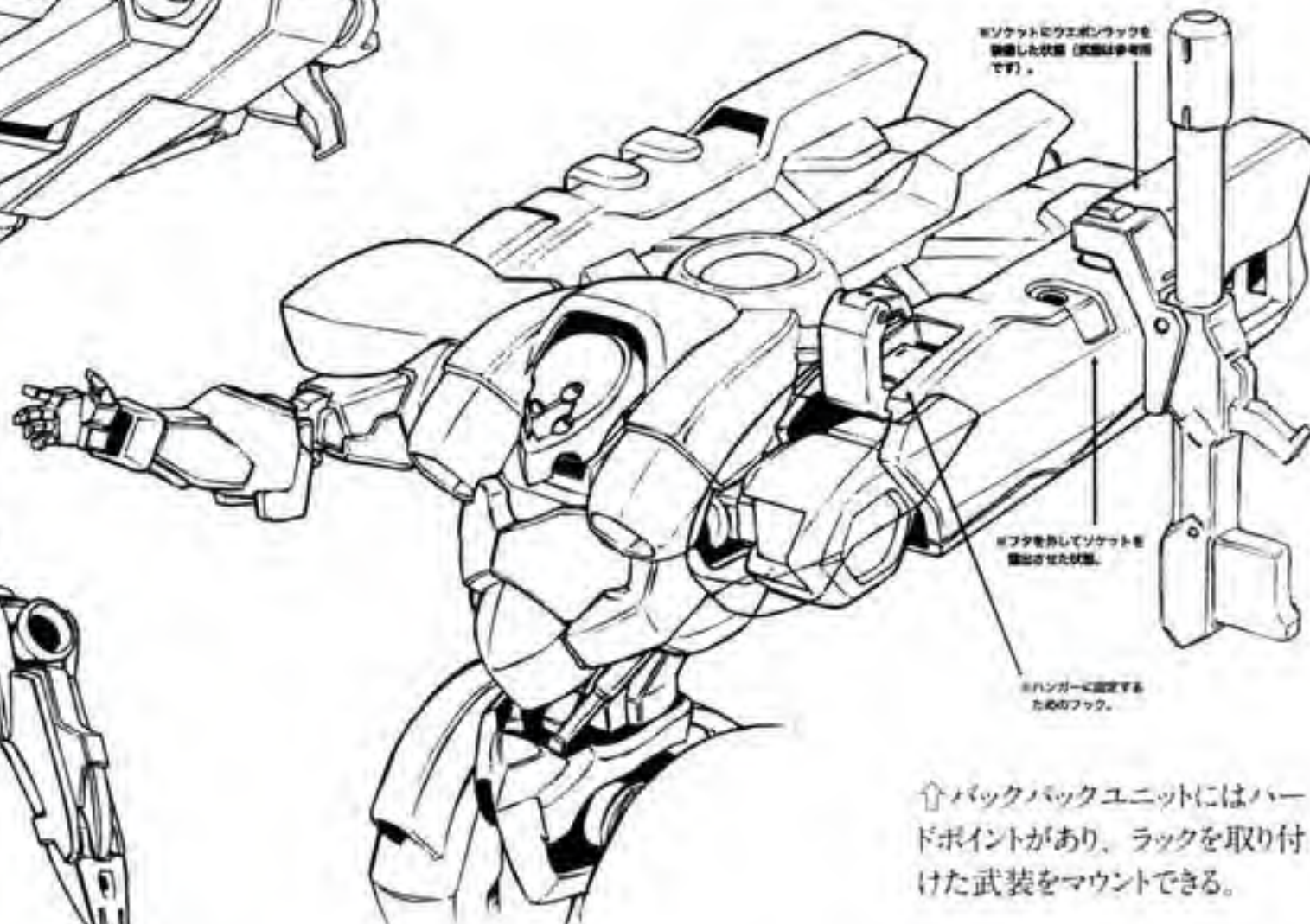
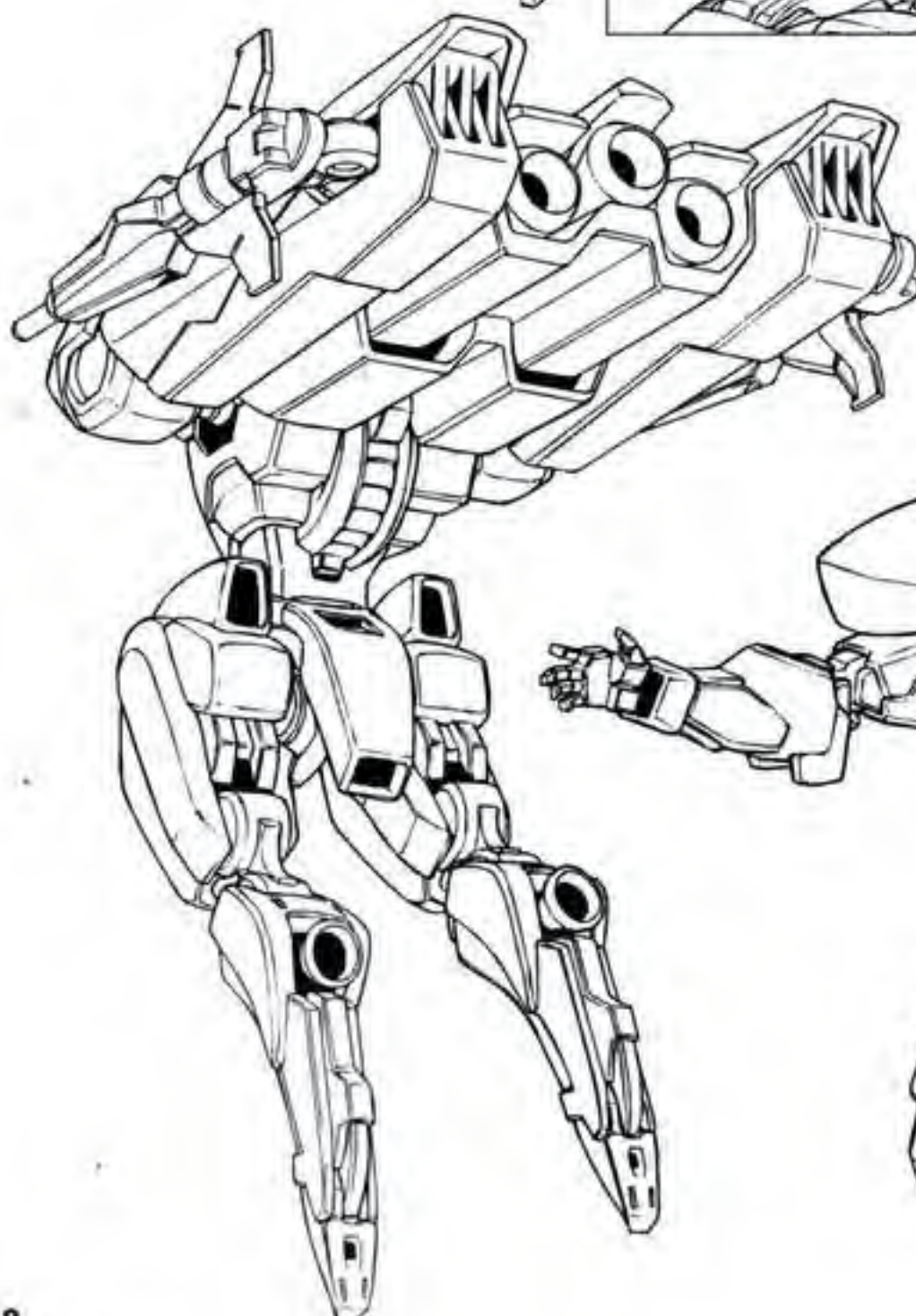
110mmライフル



※バックパックのセンサーは、エイハブ・ウェーブ感知のための大型センサーと大推力のブースターを統合したバックパックを備えることで、それらの要件を実現している。



バックパックの装備次第で、偵察や索敵に特化した情報支援型や、重武装の火力支援型といった幅広い運用も可能。コンテナ的に武器弾薬を搭載し、補給を行うこともできる。



※バックパックのセンサーは、エイハブ・ウェーブ感知のための大型センサーと大推力のブースターを統合したバックパックを備えることで、それらの要件を実現している。

バックパックのセンサーは、エイハブ・ウェーブ感知のための大型センサーと大推力のブースターを統合したバックパックを備えることで、それらの要件を実現している。

バックパックユニットにはハードポイントがあり、ラックを取り付けた武装をマウントできる。



PILOT

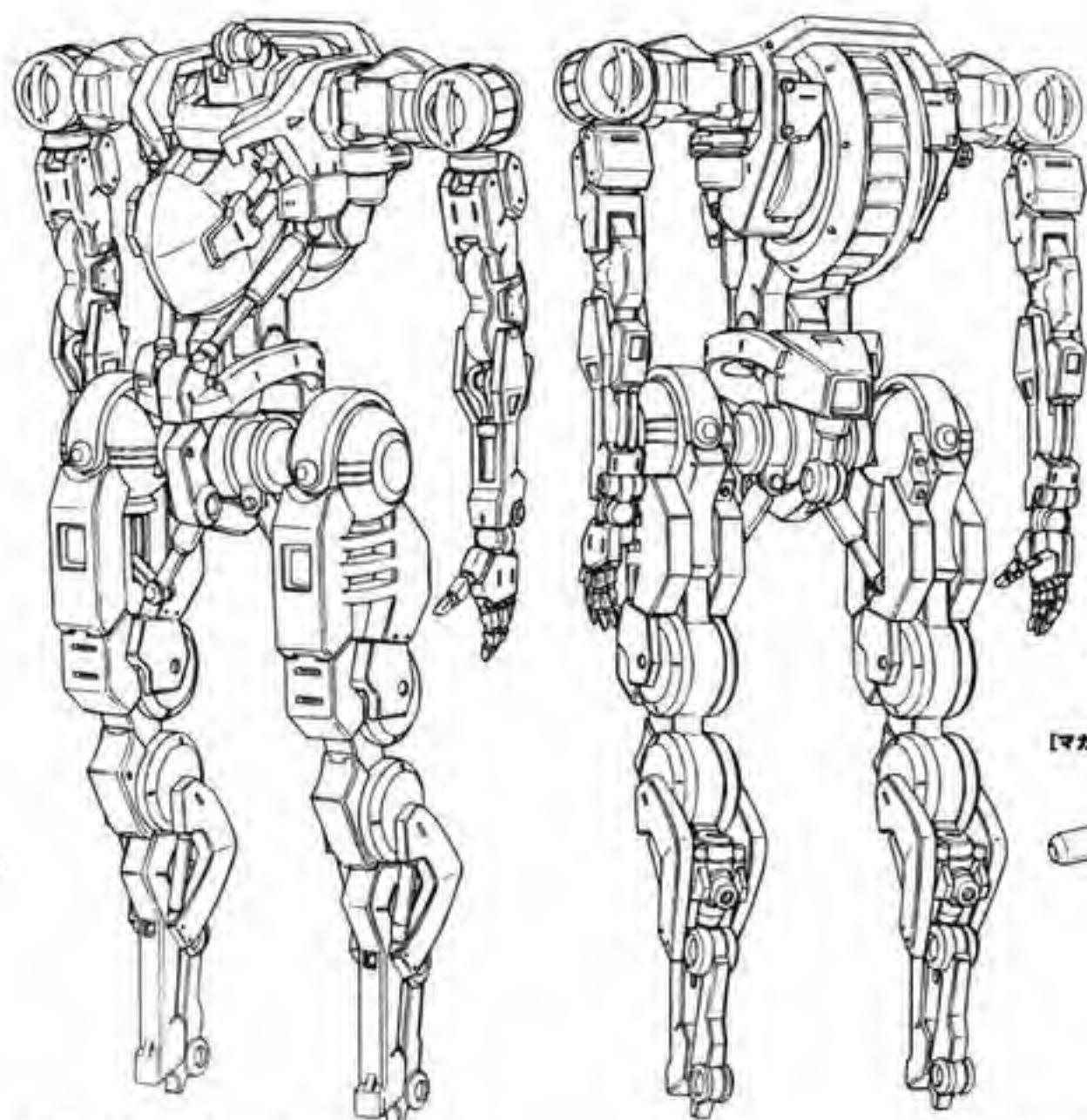
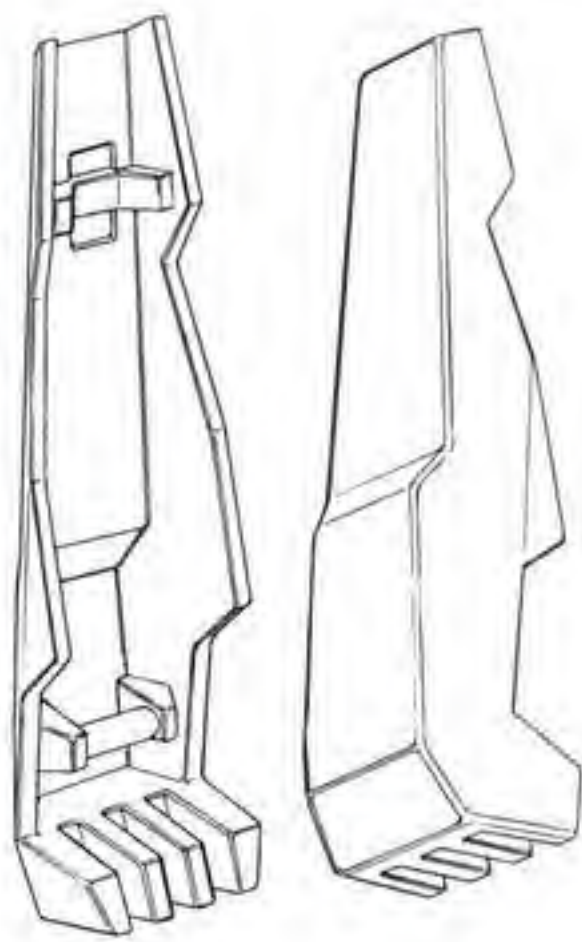
ラフタ・フランクランド

タービンのメンバー。実戦ではアミダ、アジー搭乗の百練にラフタ搭乗の百里という3機編成の姿がよく見られた。



シールド

バックパックの腕収納部分下側は取り外し可能になっており、シールド兼ナックルとして使用できる。

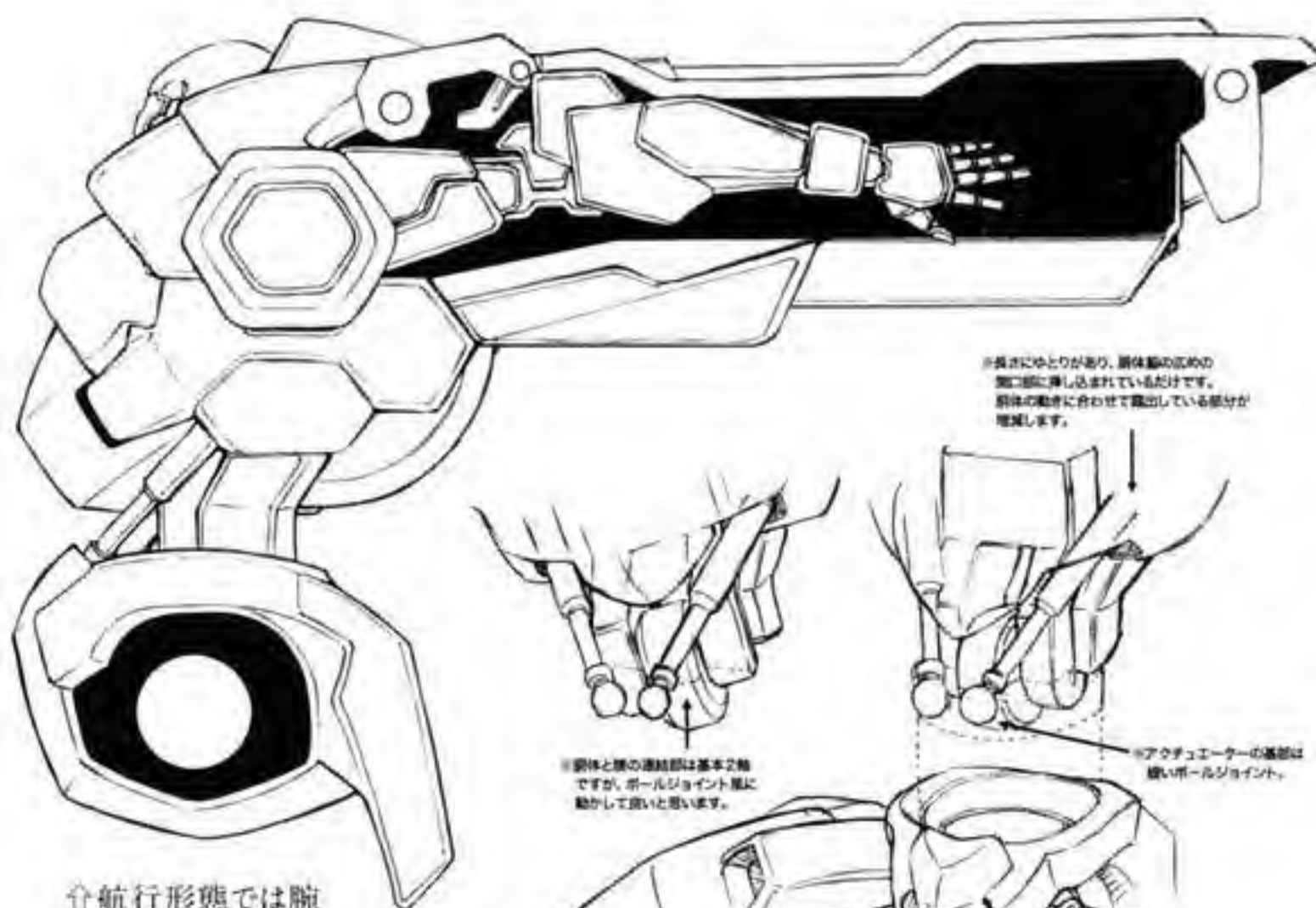
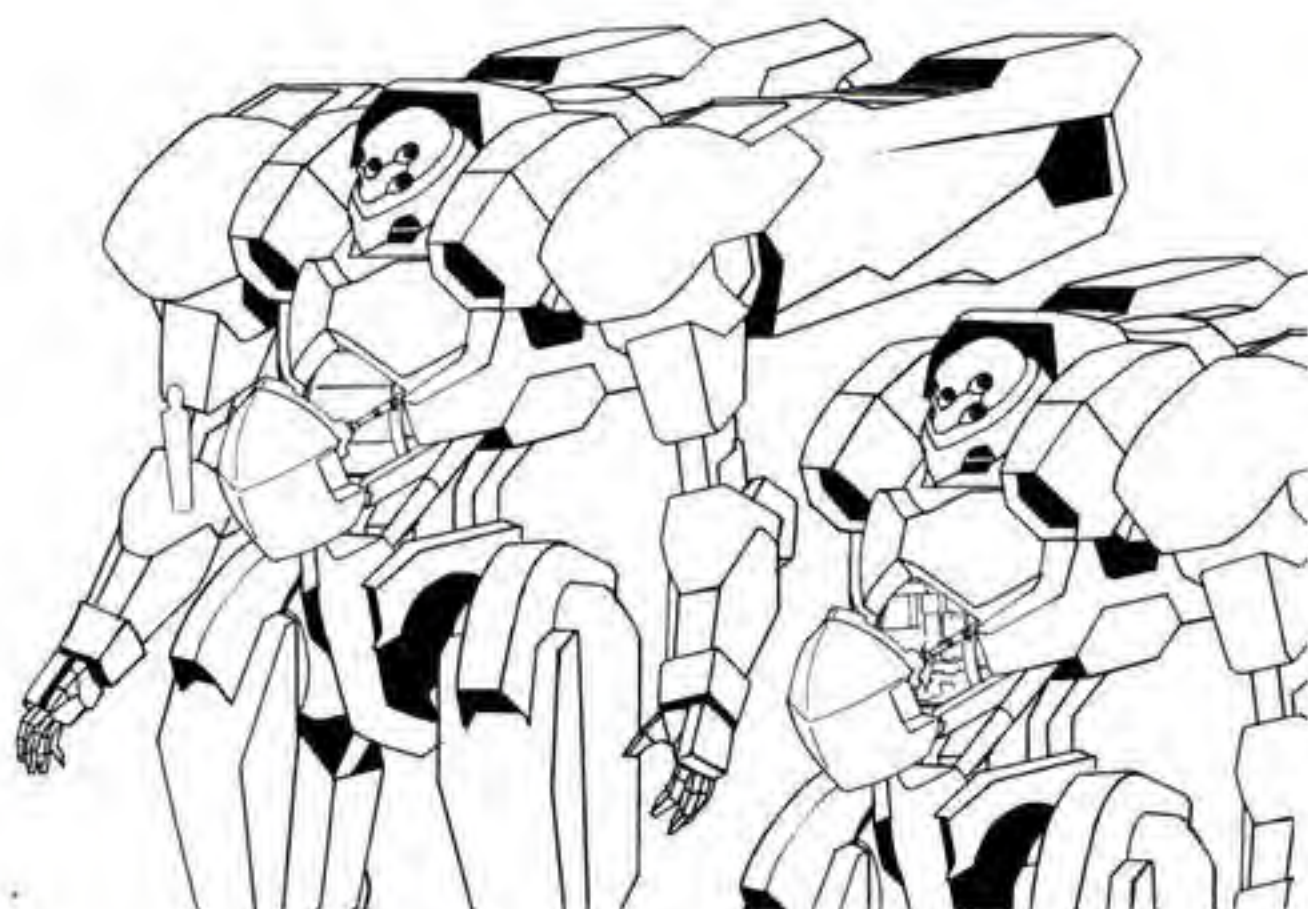
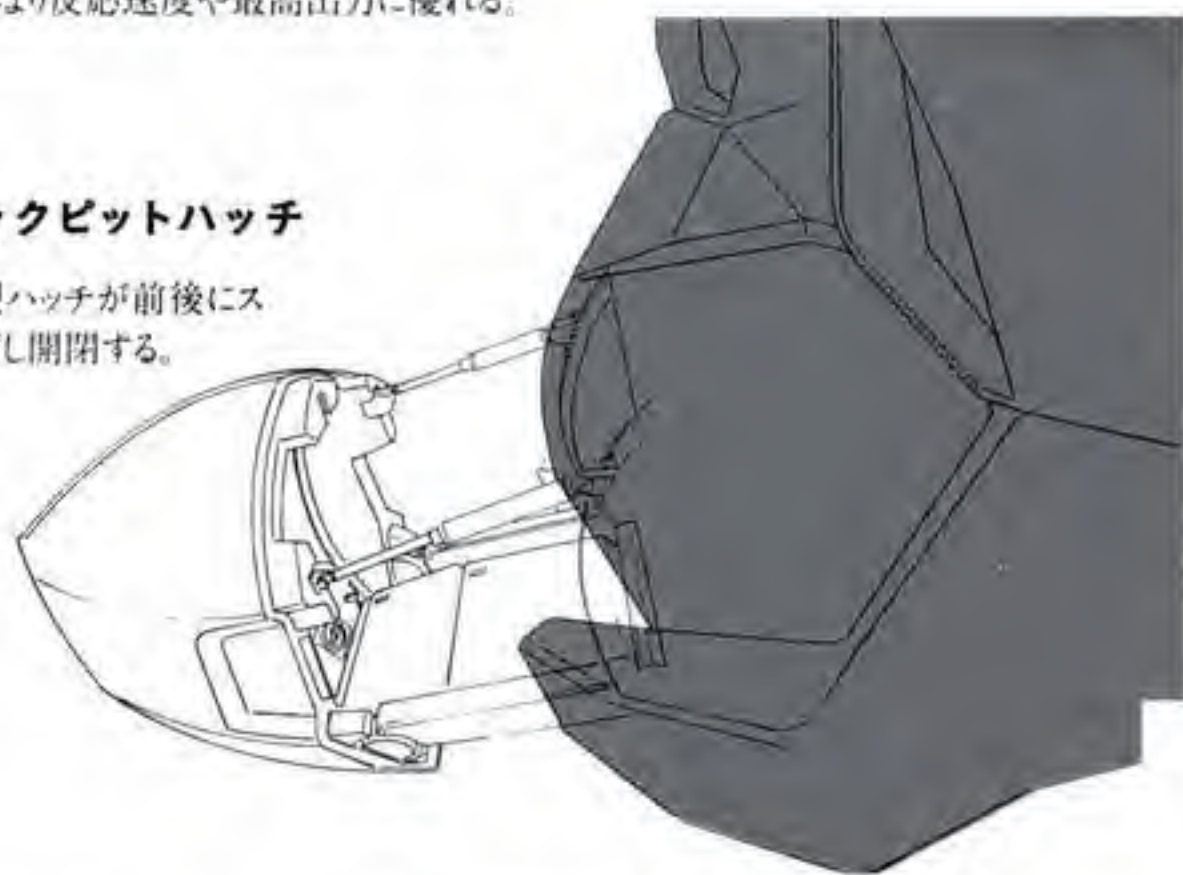


ティワズ・フレーム

厄祭戦後期に設計された高出力機を原型にティワズ技術陣が開発。百鍊の場合、初期に製造された1～9番機はシングルナンバーと呼ばれ部材（本星メタル）に高純度品を使用しており、それ以後の機体より反応速度や最高出力に優れる。

コックピットハッチ

大型ハッチが前後にスライドし開閉する。



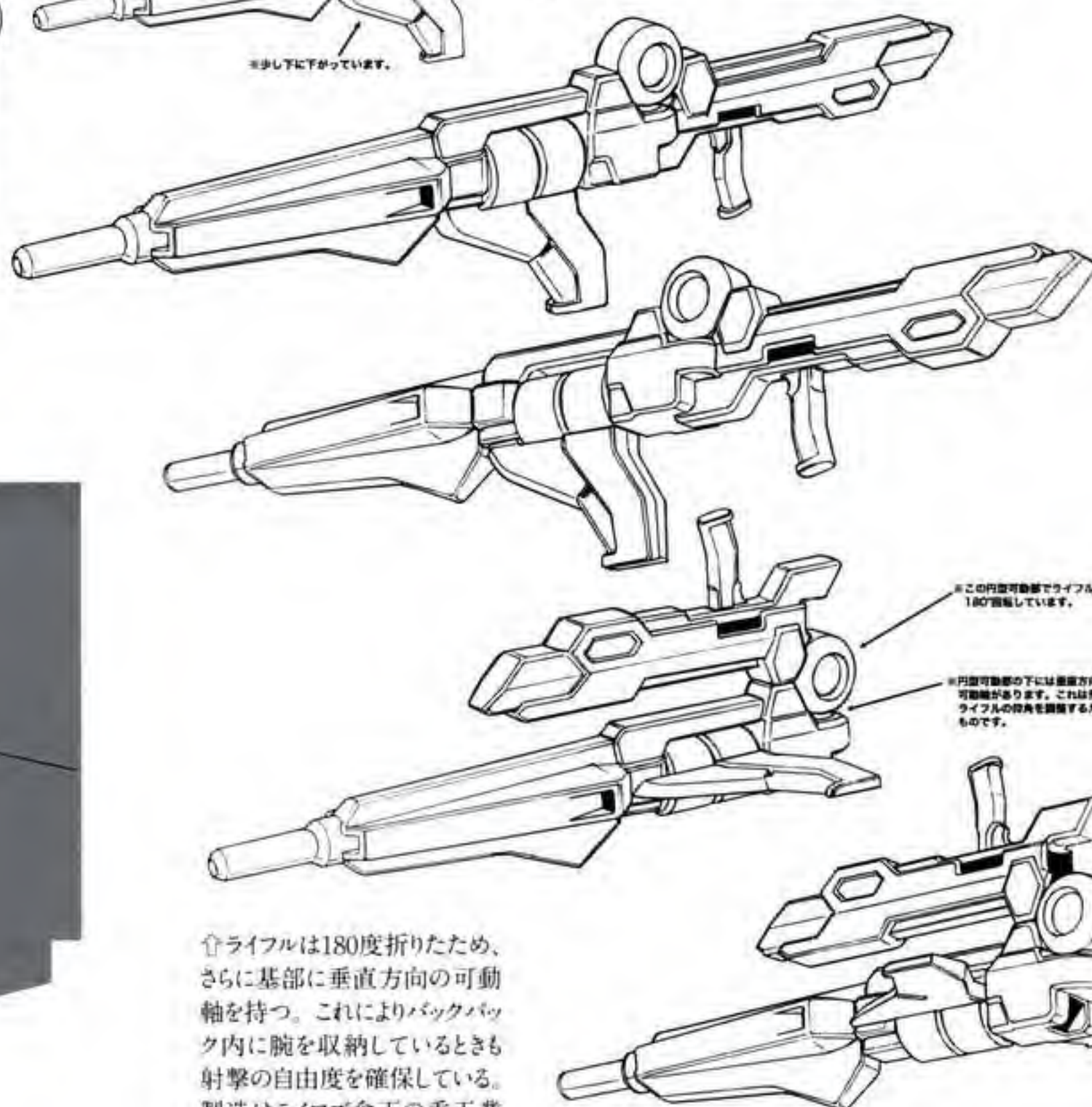
合航行形態では腕をバックパックユニットの中に収納する。

大腿部の内側にはシリンダーを持ち、脚部の動作を補助する。

JEE-101 110mmライフル

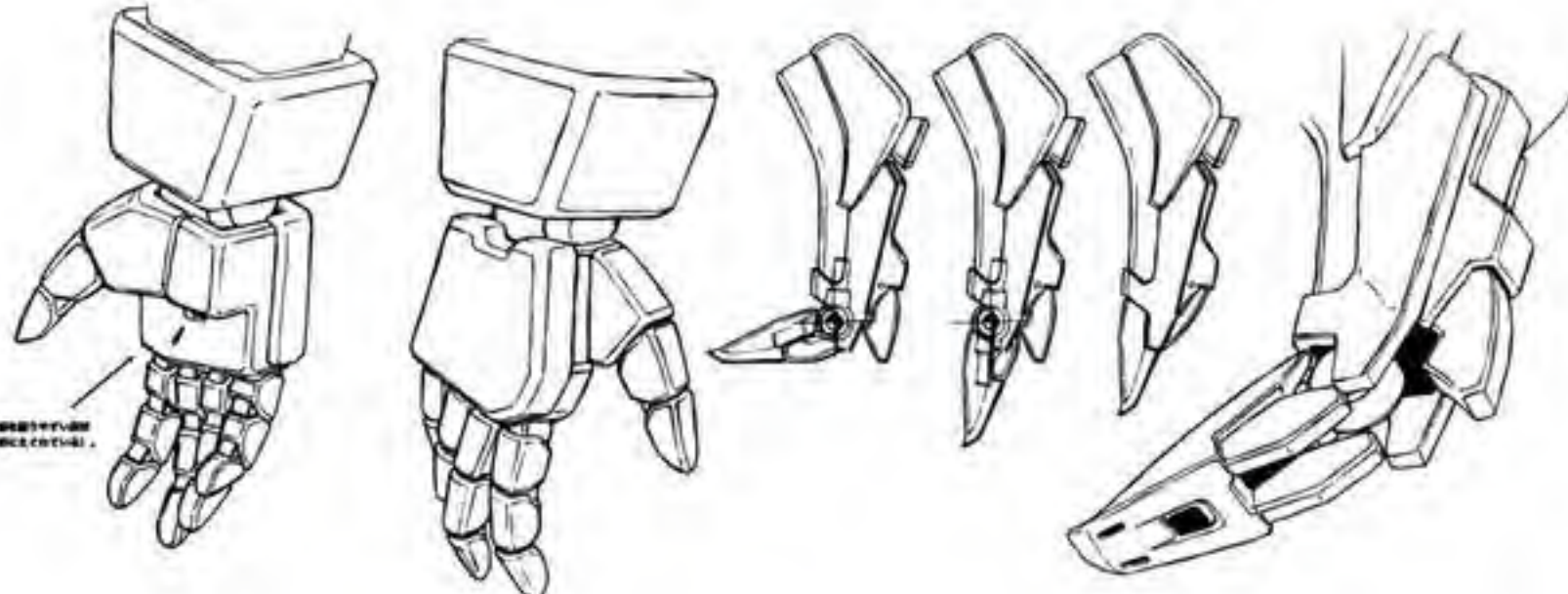


百鍊のライフルカノンより口径がアップし、威力が向上している。



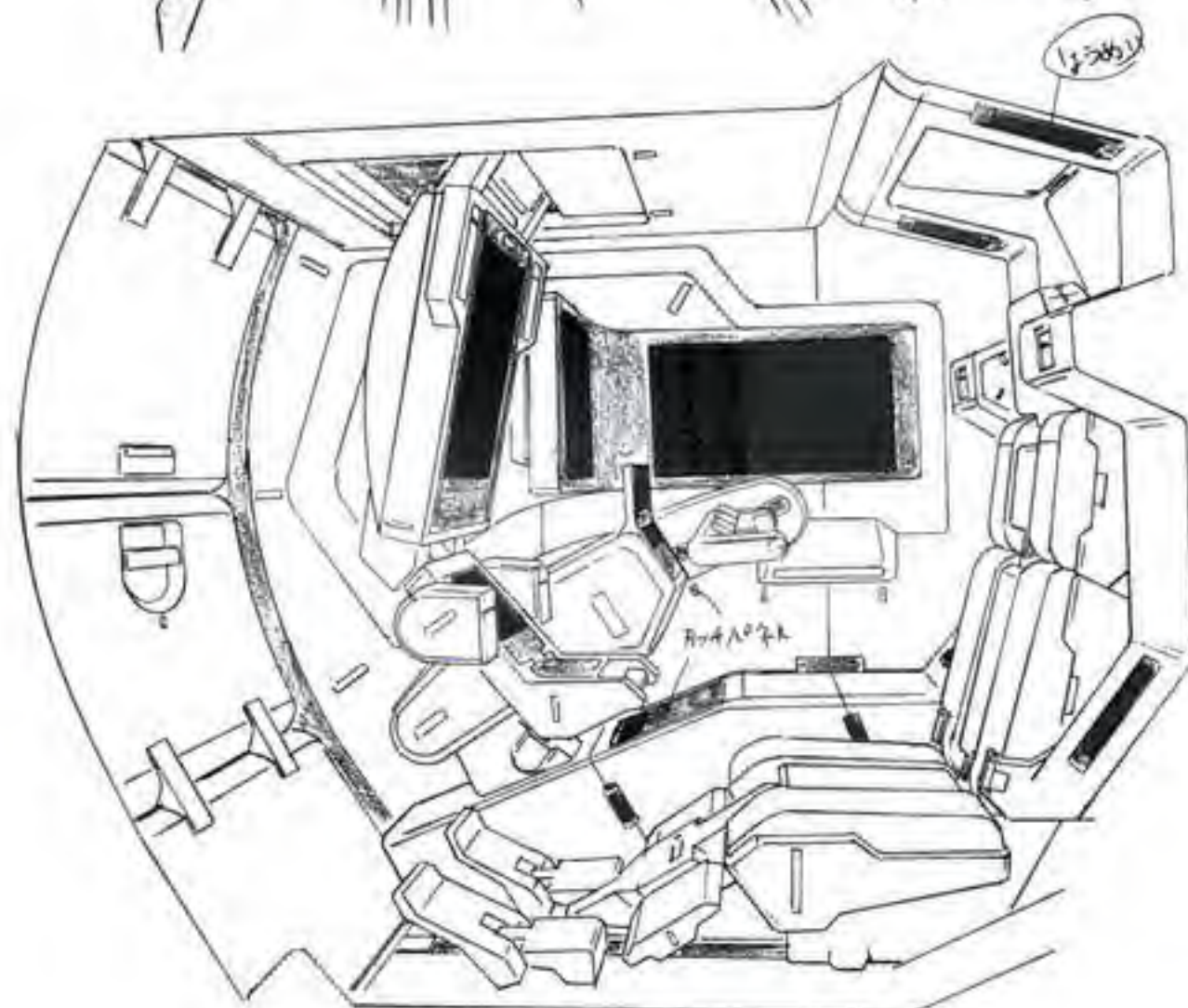
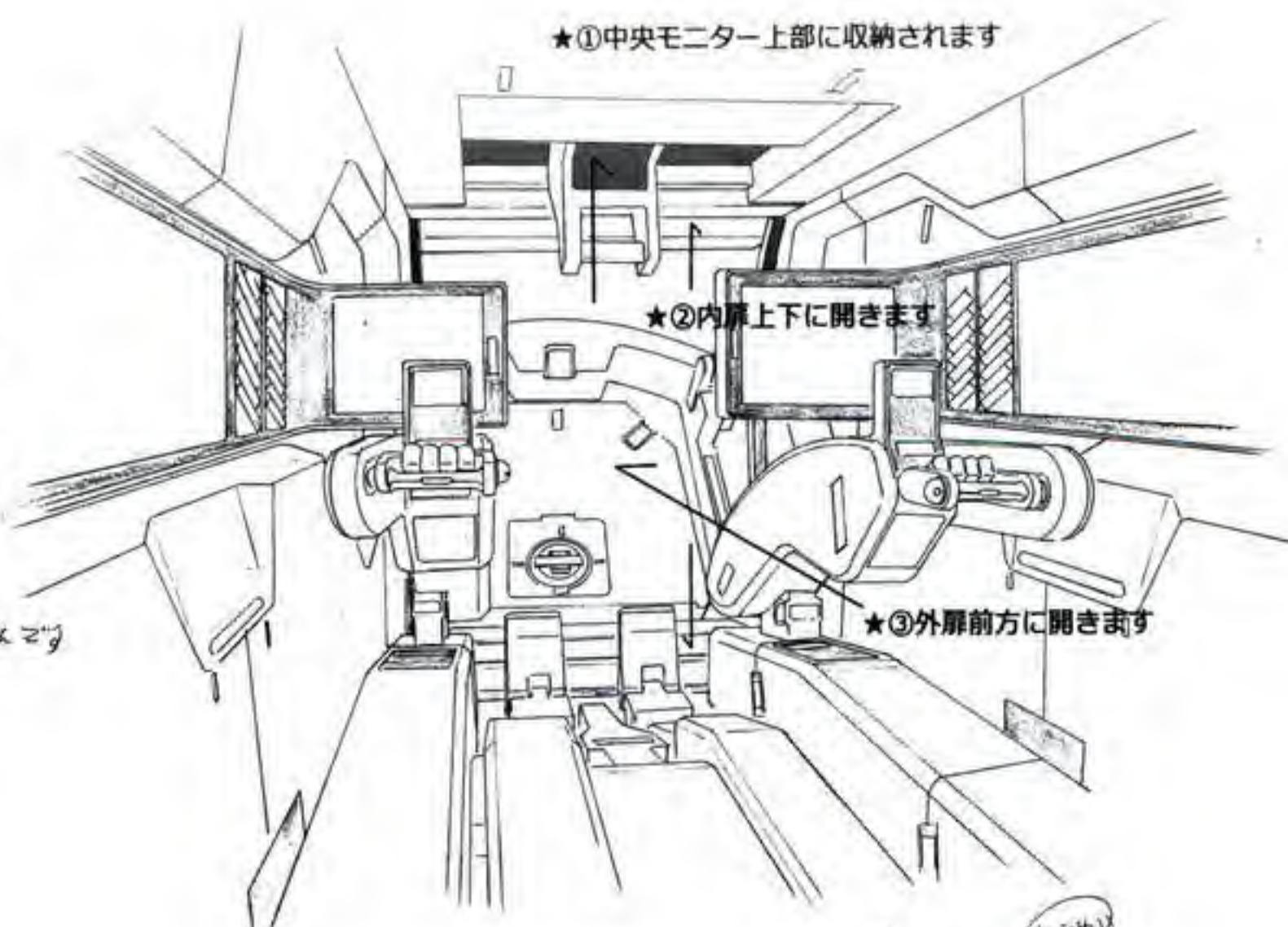
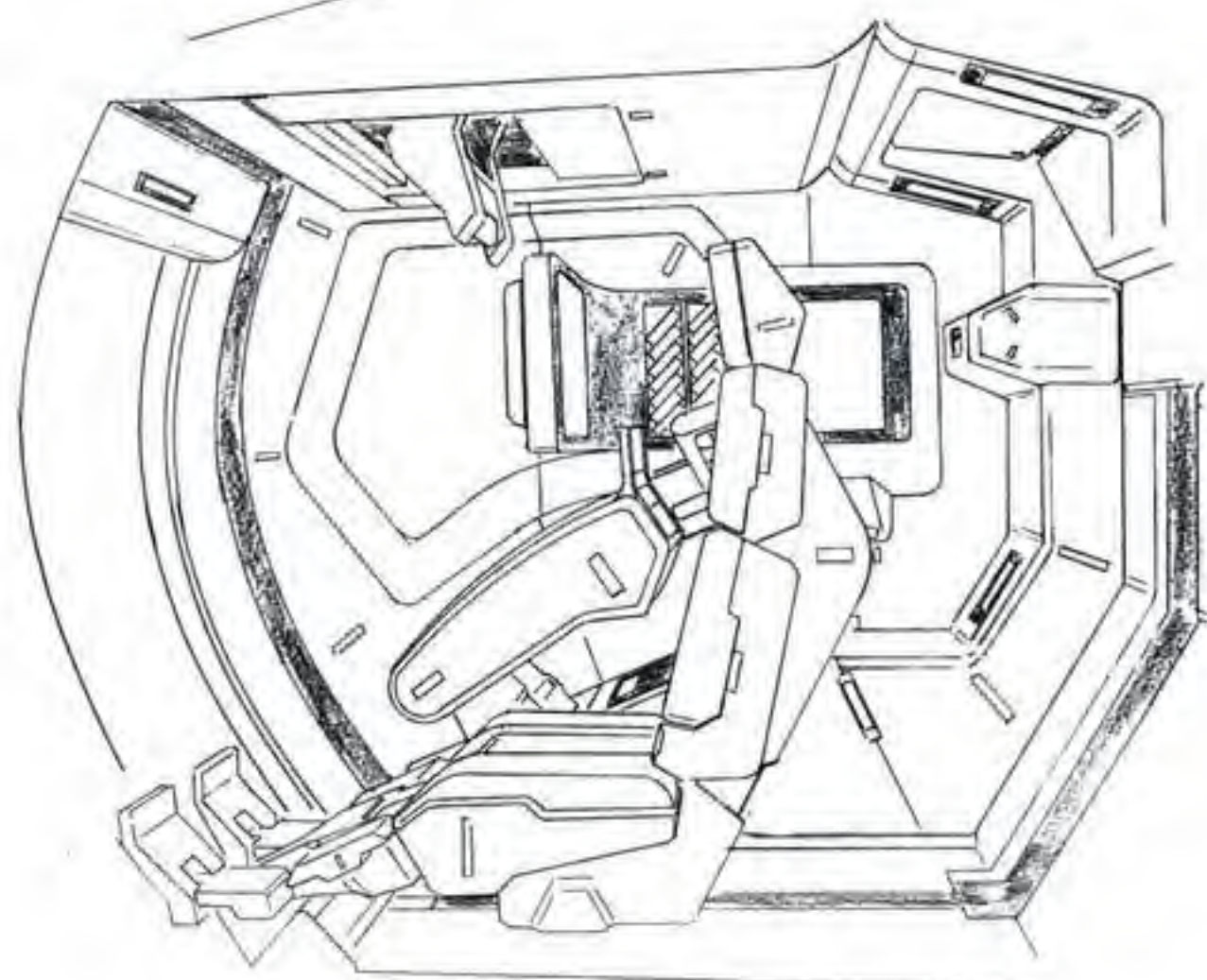
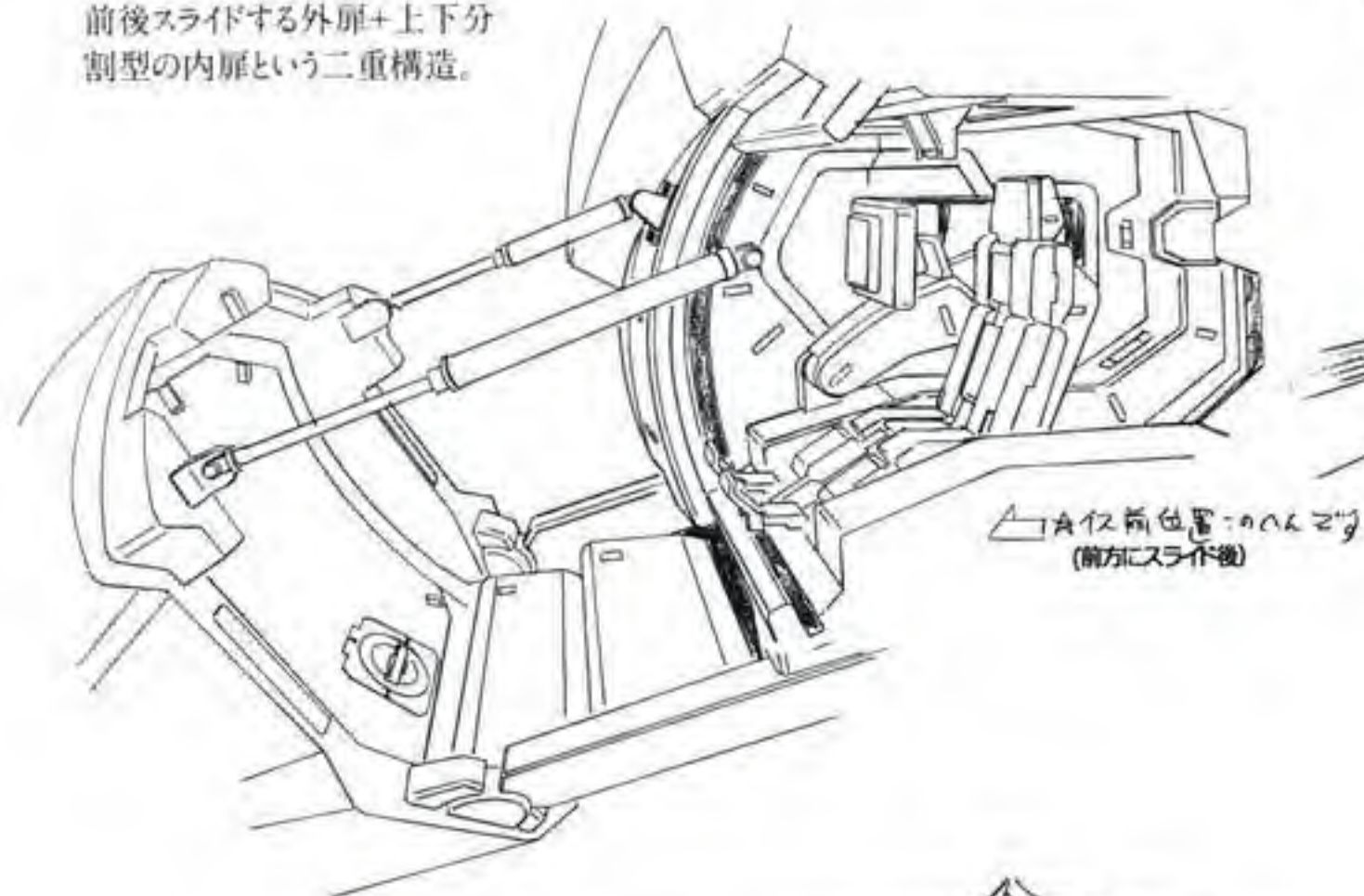
合ライフルは180度折りたため、さらに基部に垂直方向の可動軸を持つ。これによりバックパック内に腕を収納しているときも射撃の自由度を確保している。製造はティワズ傘下の重工業企業エウロ・エレクトロニクス社。

手足



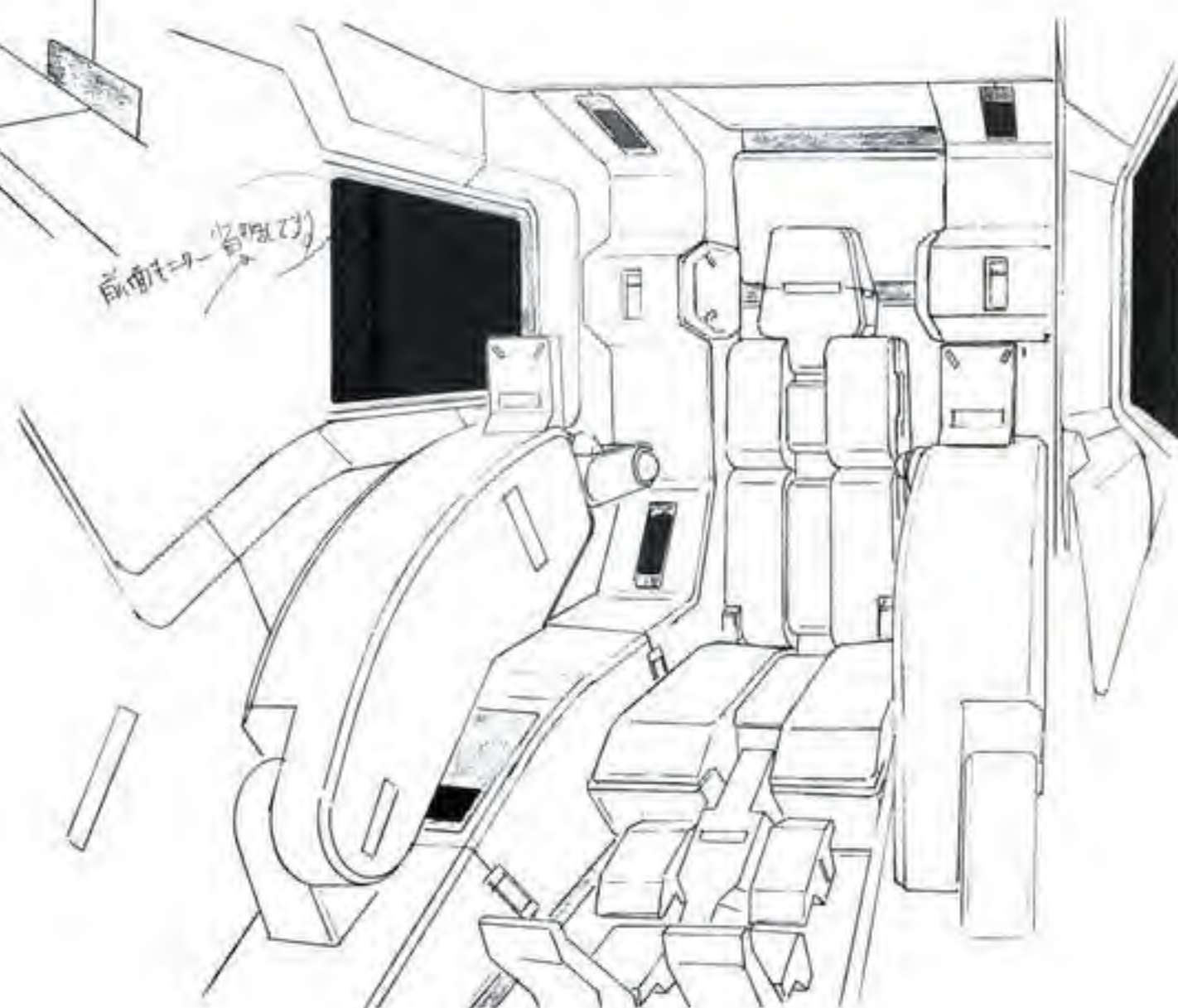
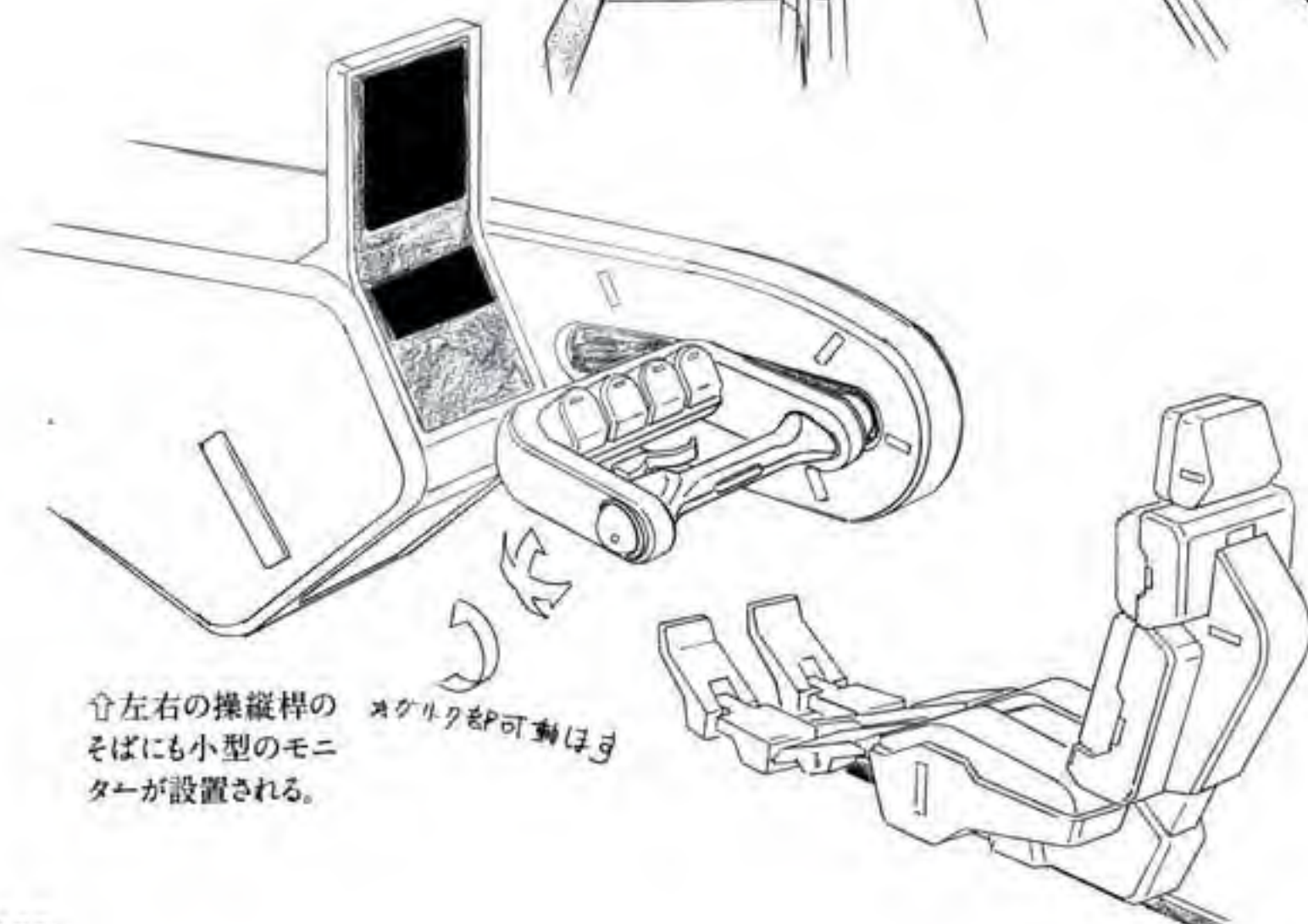
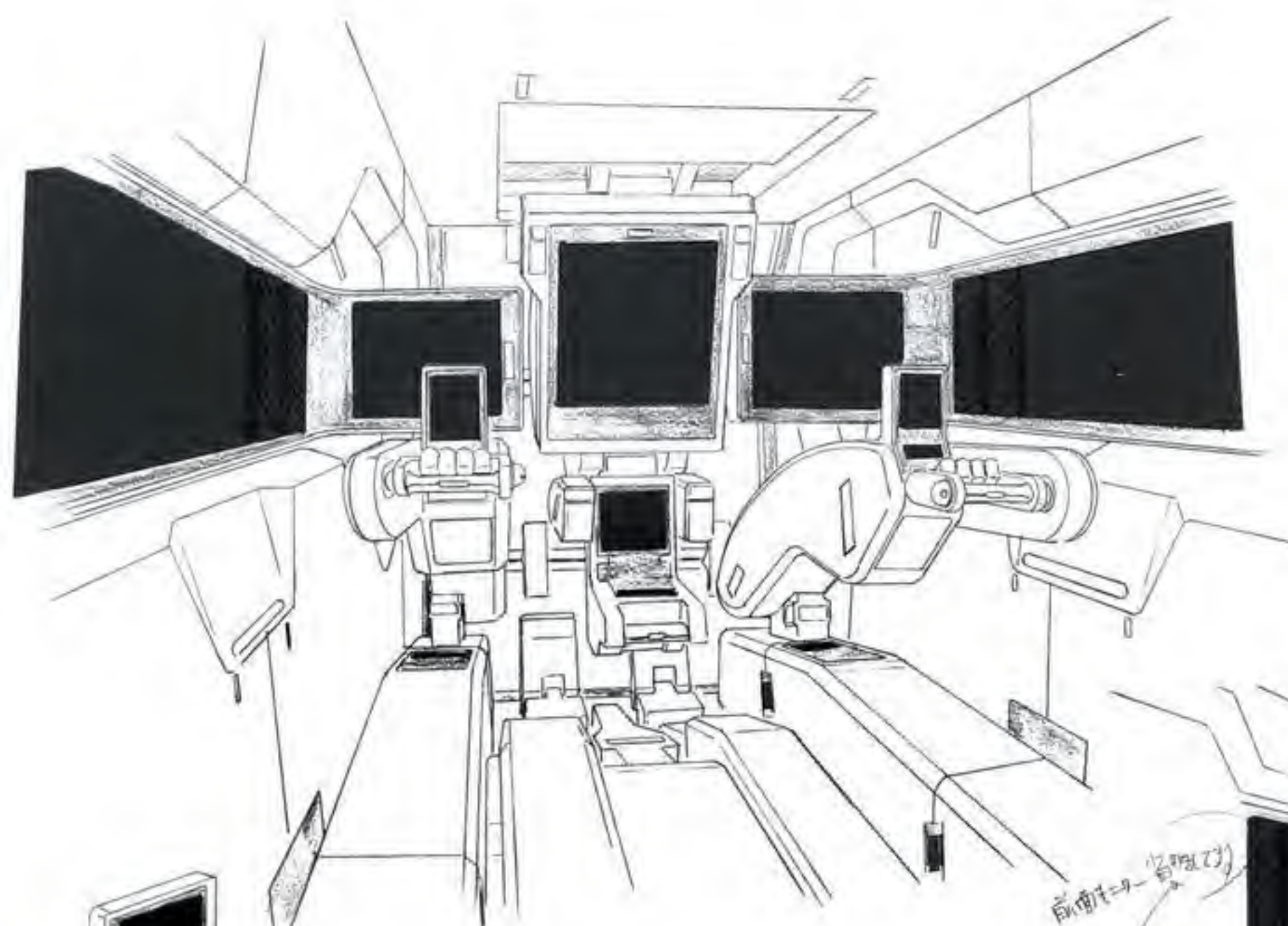
コックピット

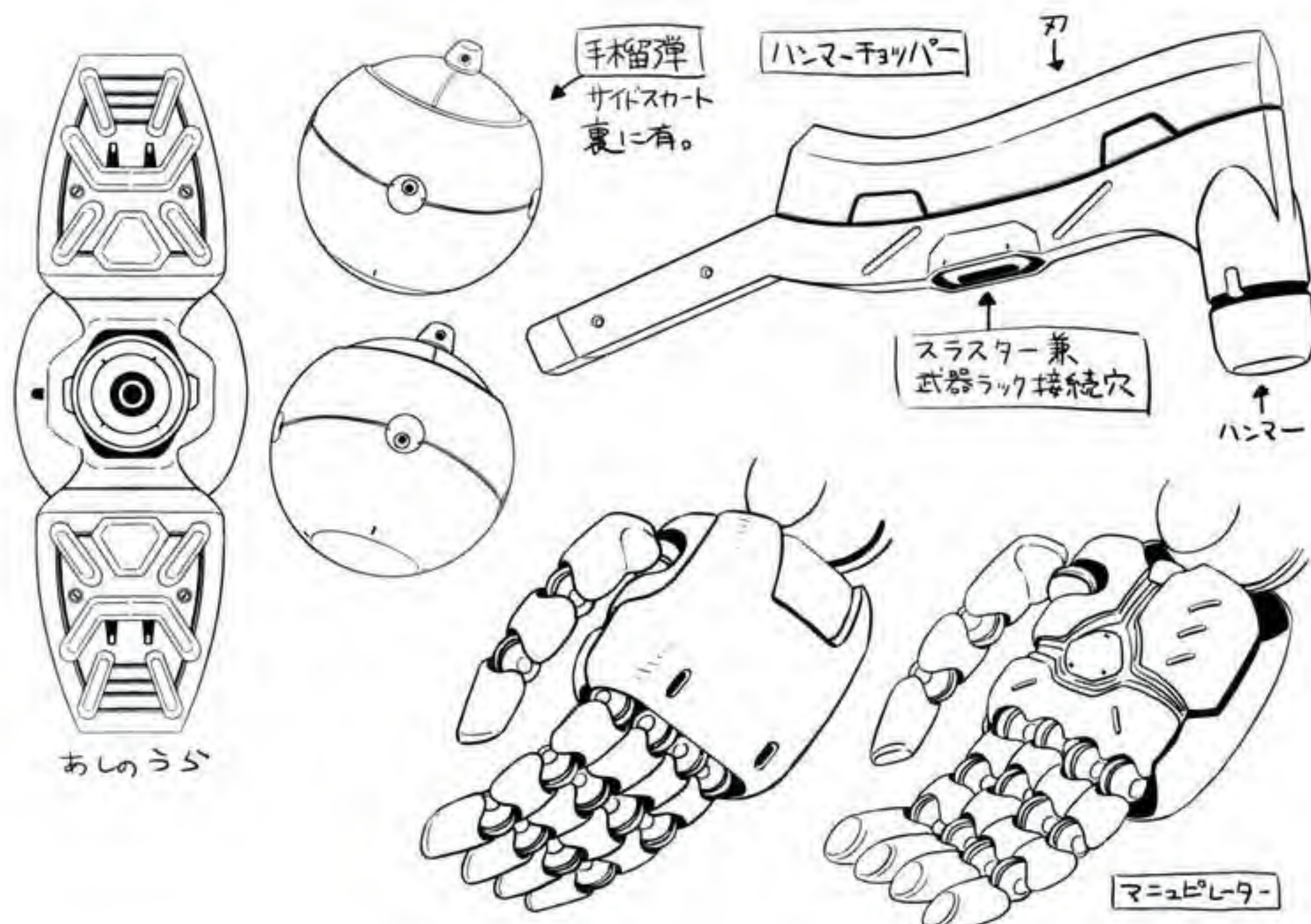
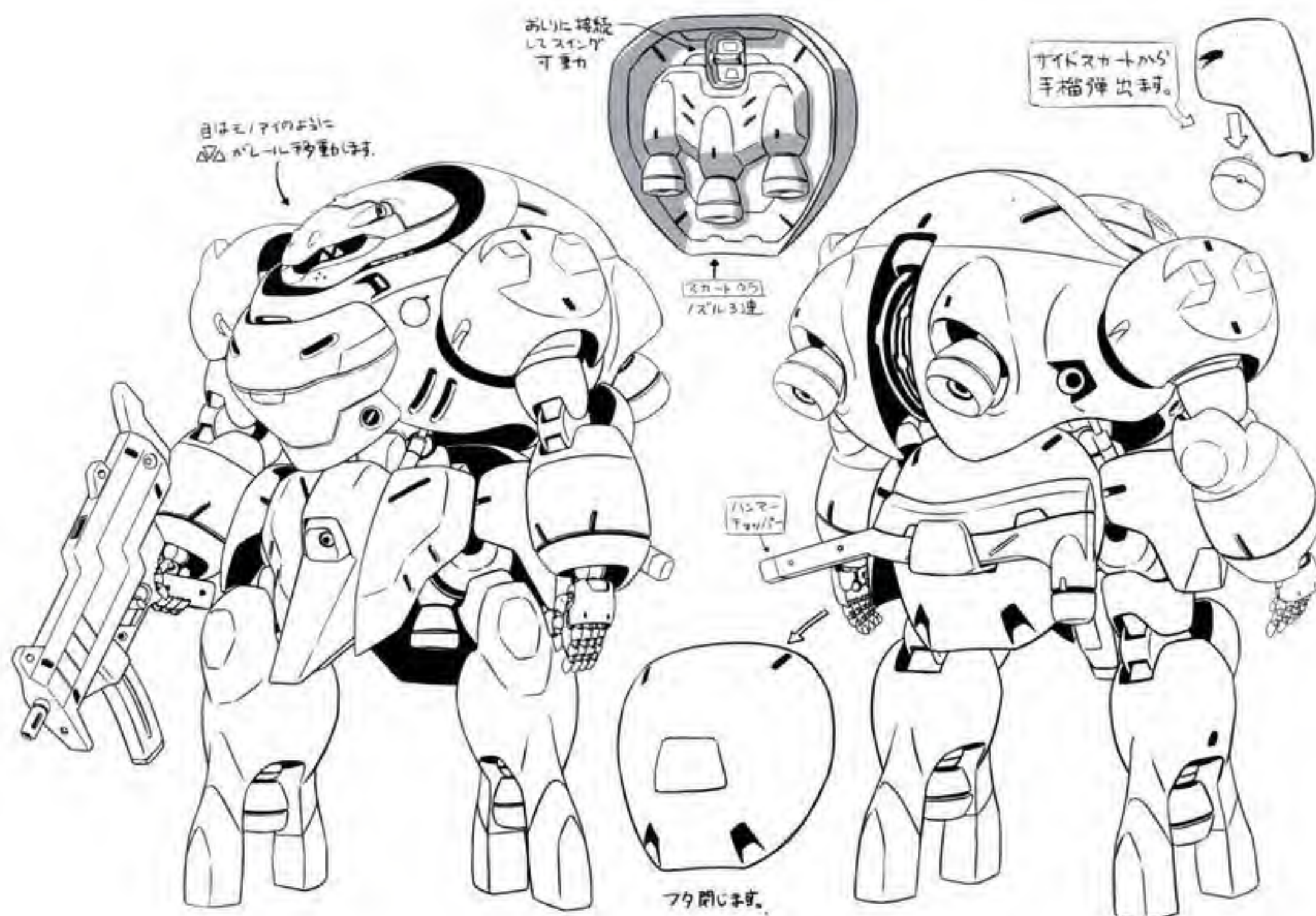
前後スライドする外扉+上下分割型の内扉という二重構造。



ティワズMS 共通コックピット

百鍊、百里などに採用されているコックピット。コックピットを閉じた際は上部からセンターモニターが降りてくる。グレイズなどと異なり、中～小型モニターを複数使用する構成。内装カラーもブラウン系を基調としている。グリップは上下左右への可動軸の他、回転軸も持つ。グリップにはトリガー+4つの物理キーを装備。





FRAME TYPE & AFFILIATION
ロディ・フレーム
[ブルワーズ]



UGY-R41
マン・ロディ
MAN RODI

全 高 17.1m
本体重量 40.6t
装甲材質 ナノラミネートアーマー
動力源 エイハブ・リアクター
武 装 頭部 バルカン砲×2
90mmサブマシンガン×1
ハンマーチョッパー×1
手榴弾×1

厄祭戦中期に大量生産されたロディ・フレームを使用したモビルスーツ。レストアされた機体を宇宙海賊ブルワーズが好んで運用している。フレームの積載重量限界まで装甲化されており、モビルスーツとしては超重装甲の機体だ。この特性は目標となる艦船（商船）の対空砲火に耐えつつ、強引に突破して一気に船にとりつき、ブリッジを制圧するというブルワーズの海賊行為に適している。一方で、必要十分な機動力は確保しているものの、自重の重さによる推進剤の消費が激しく、長時間戦闘には向かないという難点もある。

武装はサブマシンガンのほか、打撃、斬撃の両方に使えるハンマーチョッパーという格闘用兵装を装備している。



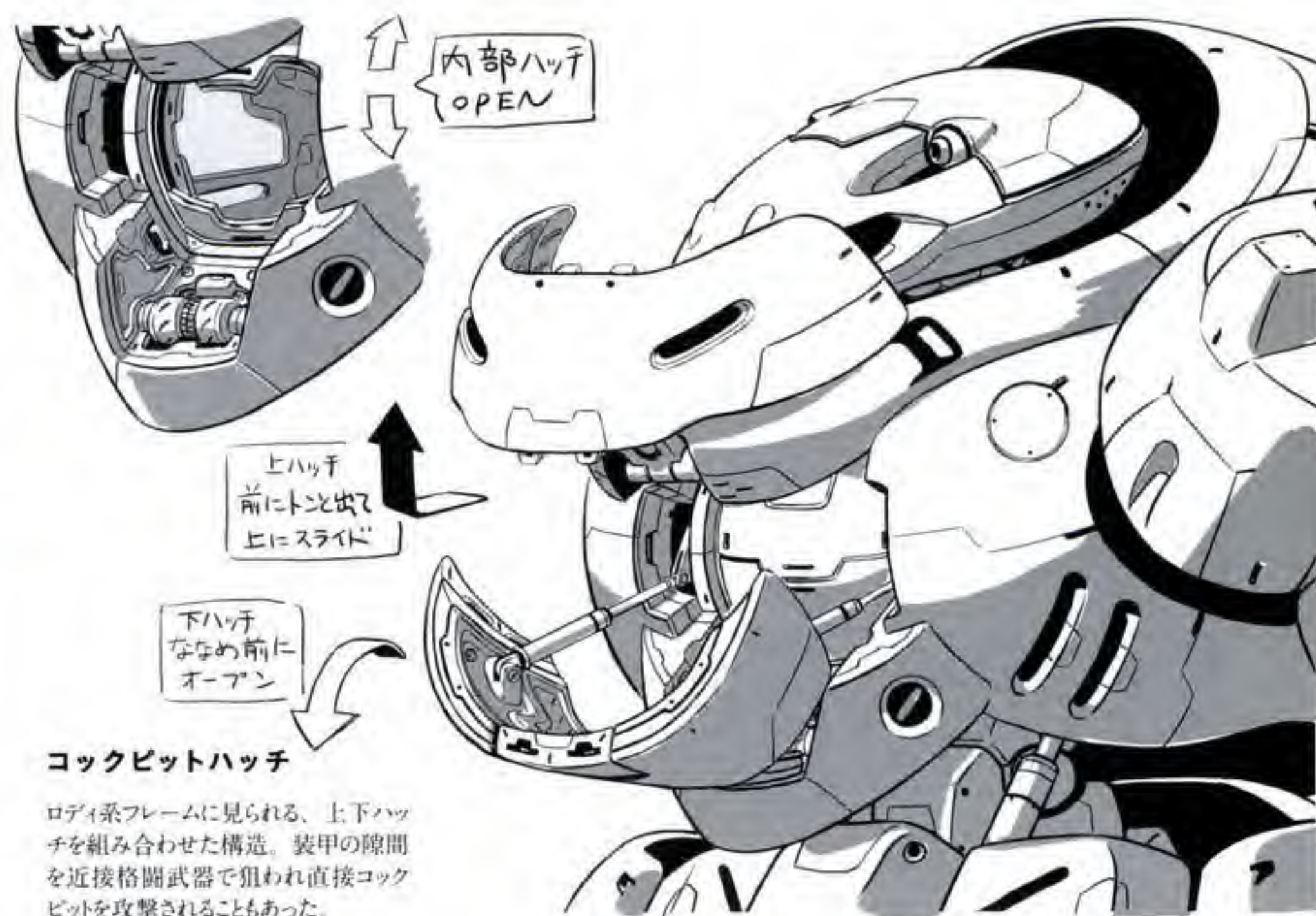
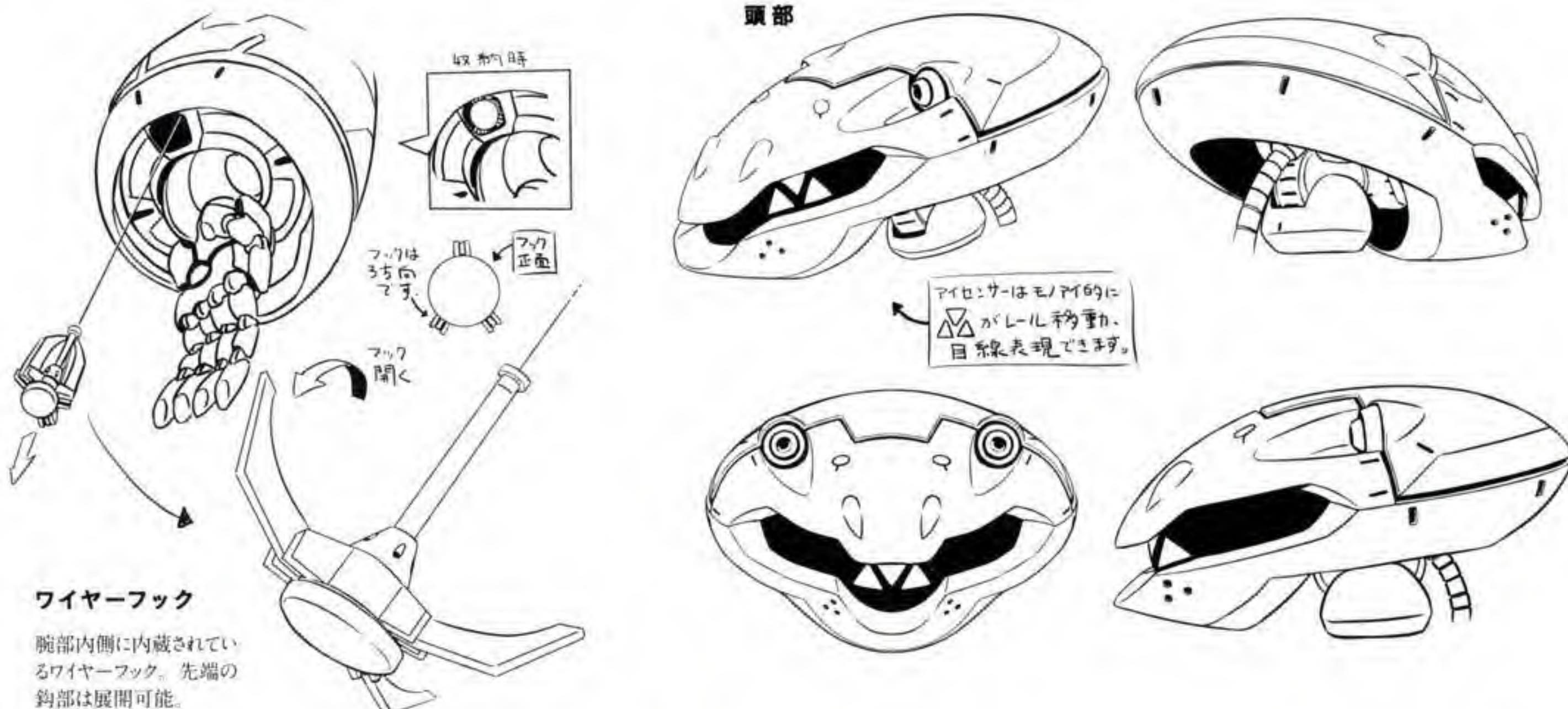
PILOT
昌弘・アルトランド

ヒューマンデブリとして売られ、ブルワーズで使役されていた、昭弘の生き別れの実弟。阿頼耶識が施術されている。

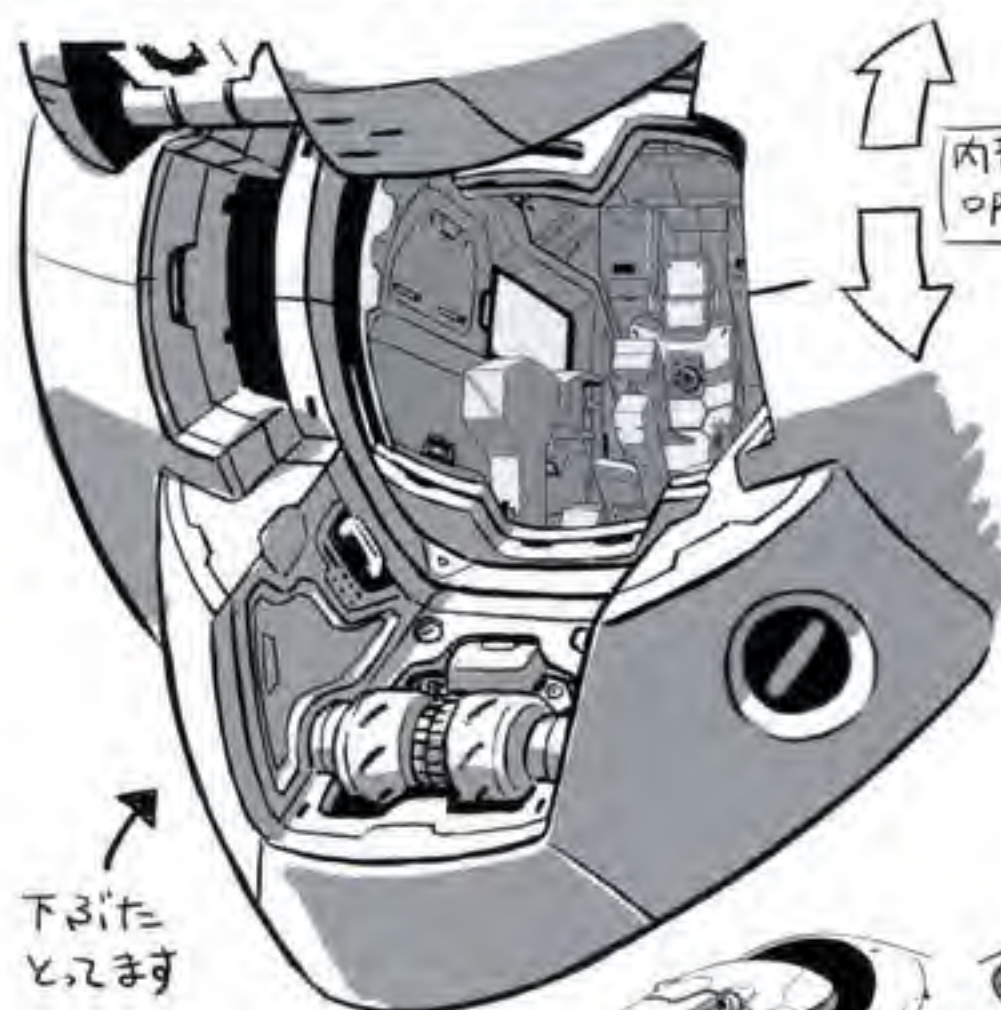
※他、ブルワーズ少年兵。



頭部



マン・ロディ コックピットハッチ

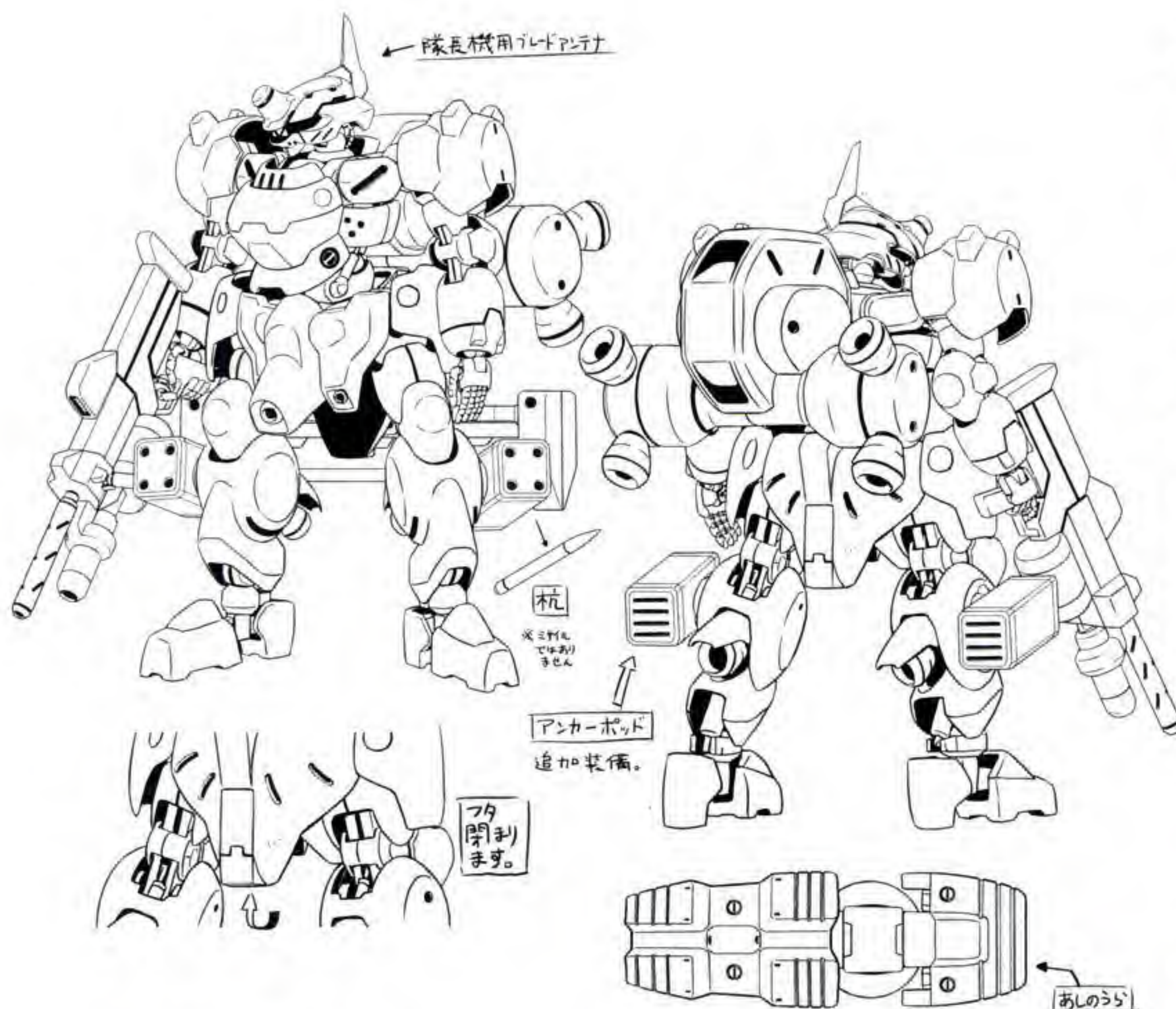


グシオン コックピットハッチ



◇ガンダム・グシオンとのハッチ開閉機構の比較。ハッチが上下展開する構造は同様だが、マン・ロディの場合、上側ハッチがスライドして持ち上がるという構造。





FRAME TYPE & AFFILIATION

ロディ・フレーム

【ドルトカンパニー・他】



UGY-R38

スピナ・ロディ

SPINNER RODI

全高	18.5m
本体重量	41.3t
装甲材質	ナノラミネートアーマー
動力源	エイハブ・リアクター
武装	ライフル×1 ブースト・ハンマー×1 アンカー・ボッド×2

ロディ・フレームを用いた量産モビルスーツ。機体（フレーム）の汎用性が高く、様々な組織で運用されており、コロニーや民間組織でも作業用に用いられている。

ドルトコロニーに配備されていた機体は、ライフルやブーストハンマー、脚部に装備されたアンカーボッド（ミサイルではなく杭を射出）などで武装されていた。中には指揮官用のブレードアンテナを備えた機体も確認されている。しかし、多くの機体に反乱分子をいぶり出すための細工が施されていたため、実際の実力のほどは定かではない。

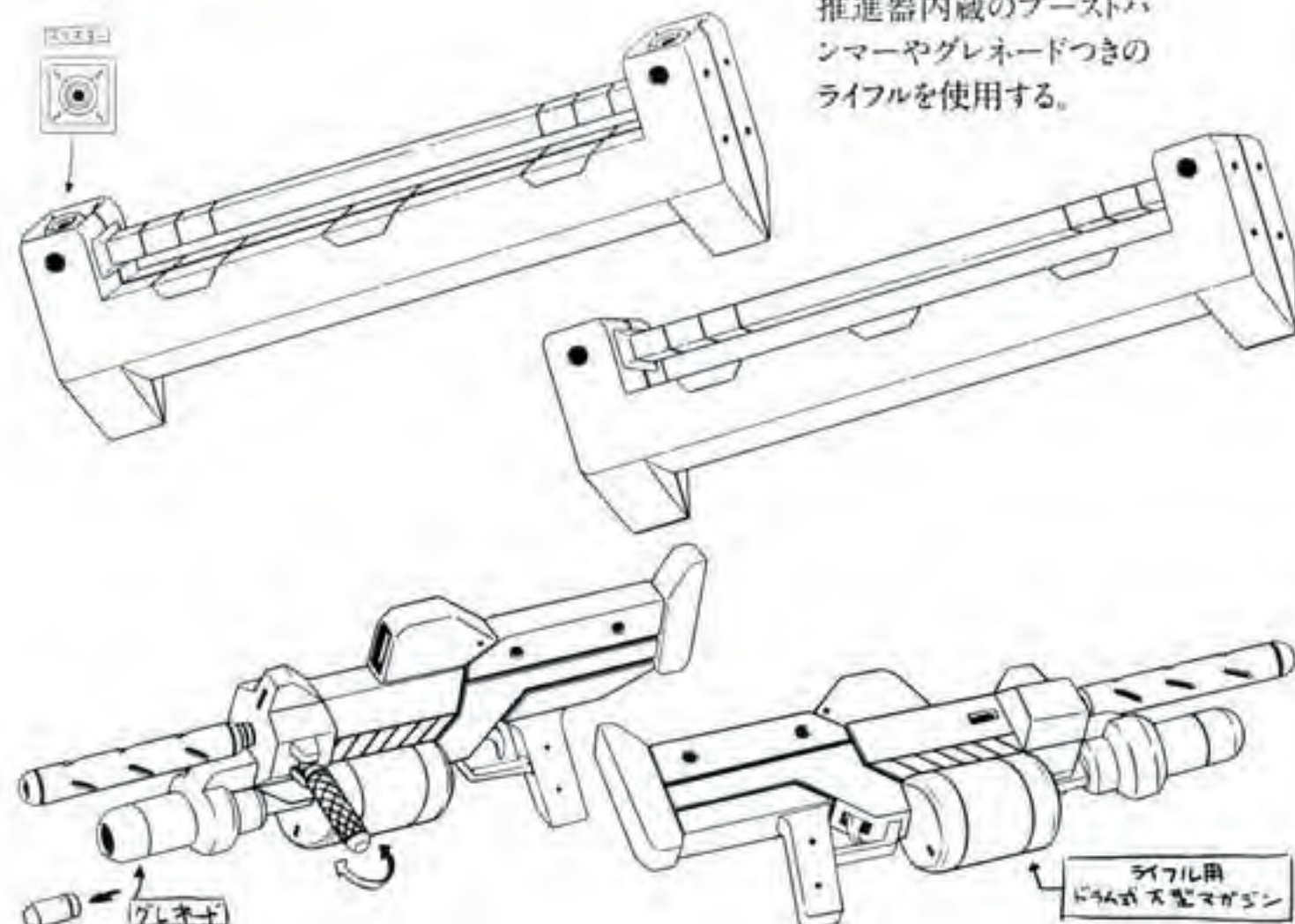
PILOT ドルトカンパニー組員

コックピットハッチ

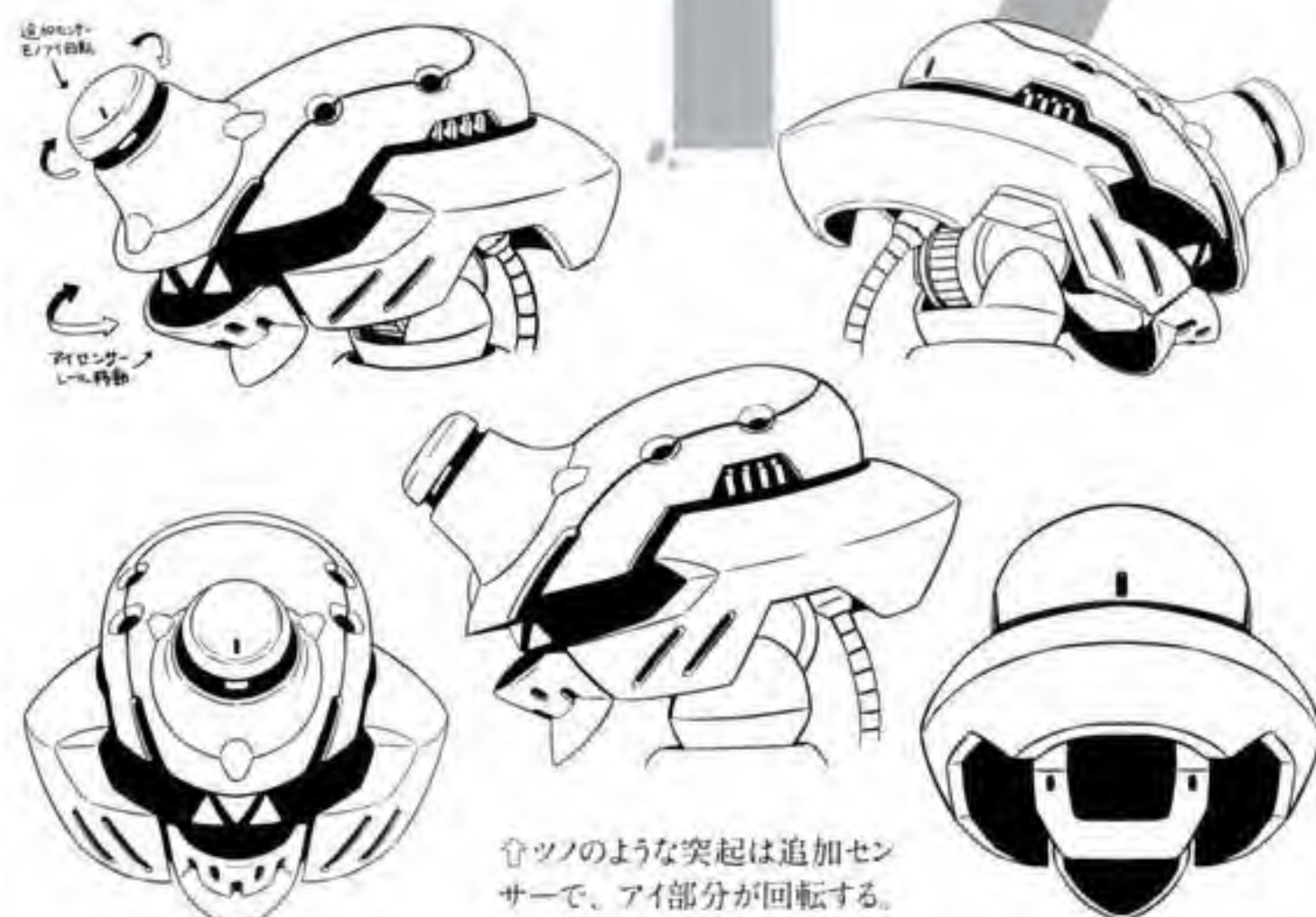
ハッチ開閉機構の基本構造はマン・ロディと同じだが、装甲の厚さや頑強さは異なる。



武装



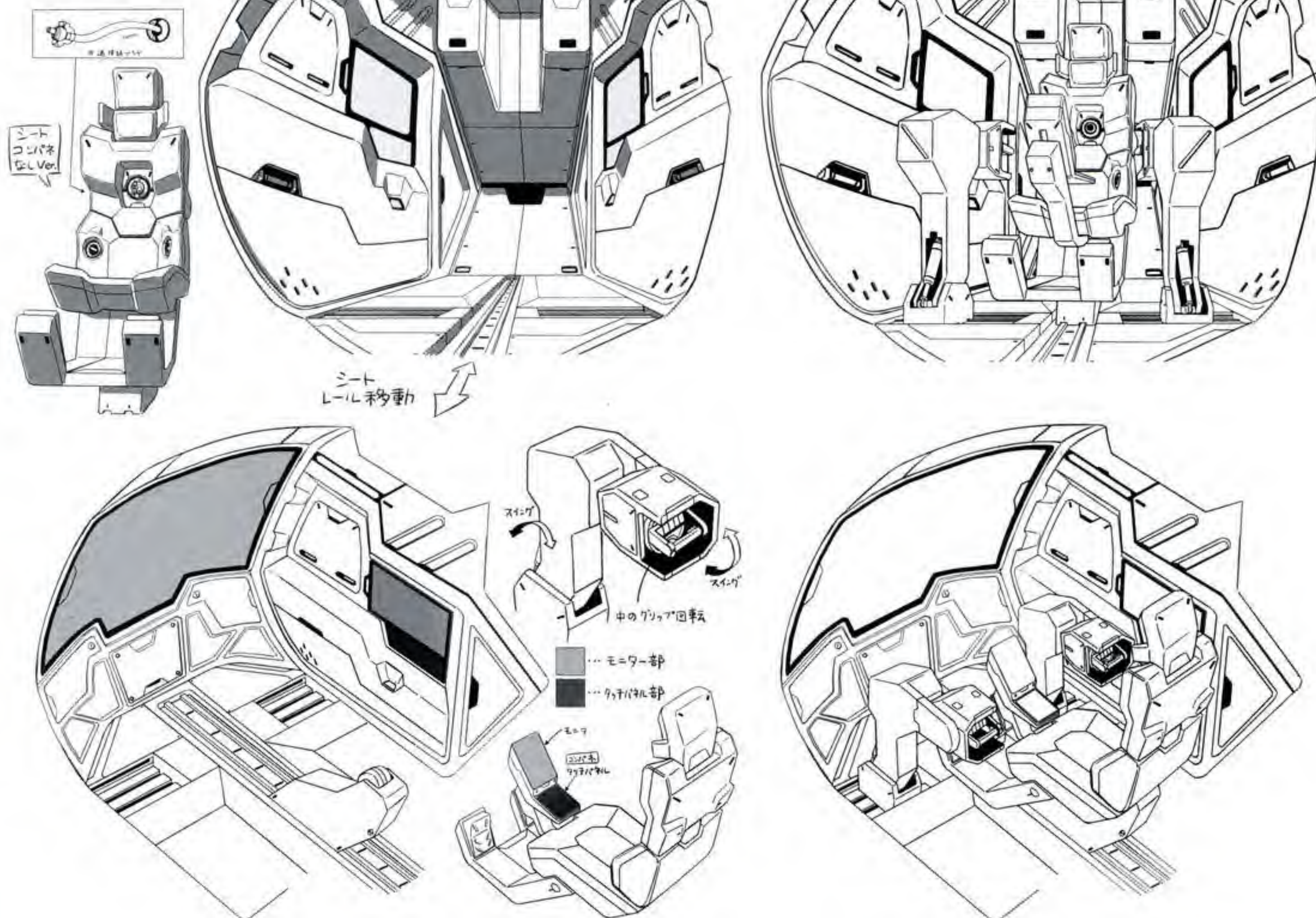
頭部



ロディ系コックピット
(ガンダム・グシオンと共通)

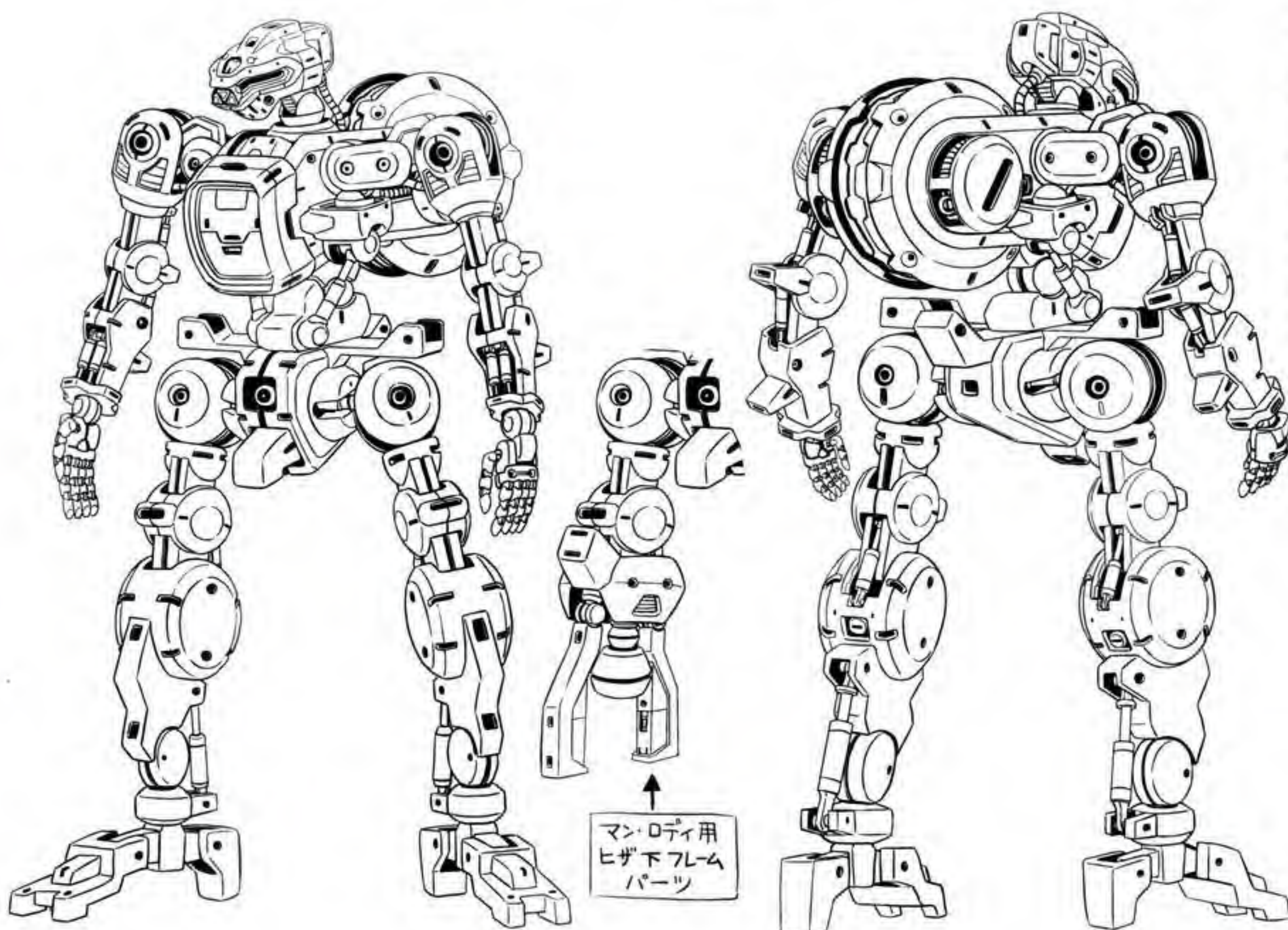
スピナ・ロディ
パイロットシート

グシオンやマン・ロディ用のシートとは、背中の接続プラグ部分が異なる。



ロディ・フレーム

厄祭戦の中期に大量生産されたフレーム。先鋭化した部分はない反面、汎用性が高く現在でも圏外圏や各コロニーで運用されているモビルスーツの主力を支える存在だ。宇宙海賊、ブルワーズのマン・ロディや、ドルトコロニーでも使用されているスピナ・ロディもこのロディ・フレームが用いられている（宇宙空間での戦闘に特化するマン・ロディは、ヒザから下のフレームの形状が異なる）。



MECHANIC TYPE & AFFILIATION

モビルワーカー

[CGS・鉄華団]



TK-53

鉄華団 モビルワーカー

TEKKADAN MOBILE WORKER

全 高 3.5m
本体重量 2.2t
動力源 水素エンジン
武 装 30mmマシンガン×2

鉄華団（CGS）が運用しているモビルワーカー。ギャラルホルンなどに配備されているモビルワーカーと比べると性能的には劣る。しかし参番組の機体は阿頼耶識システムを搭載している。機体性能面の劣勢を補っている。搭乗者のパーソナルカラーで塗装されている機体もある。

PILOT CGS兵士
鉄華団員



パイロット	機体色
三日月・オーガス	白
昭弘・アルランド	青
ノルバ・シノ	ピンク
その他（一般）	黄土



CGSの少年兵ダンジ・エイレイ。グレイズの襲撃で戦死してしまう……。

天蓋ハッチを開けた状態。

ミサイル装備タイプ

ミサイル弾体

基本武装は30mmマシンガンと小型のミサイル。モビルスーツ相手では如何ともしがたい。

マズルブラストが力光です

※前向きですがアクセル特ランダムでOKです
（エンジン音は省略して下さい）

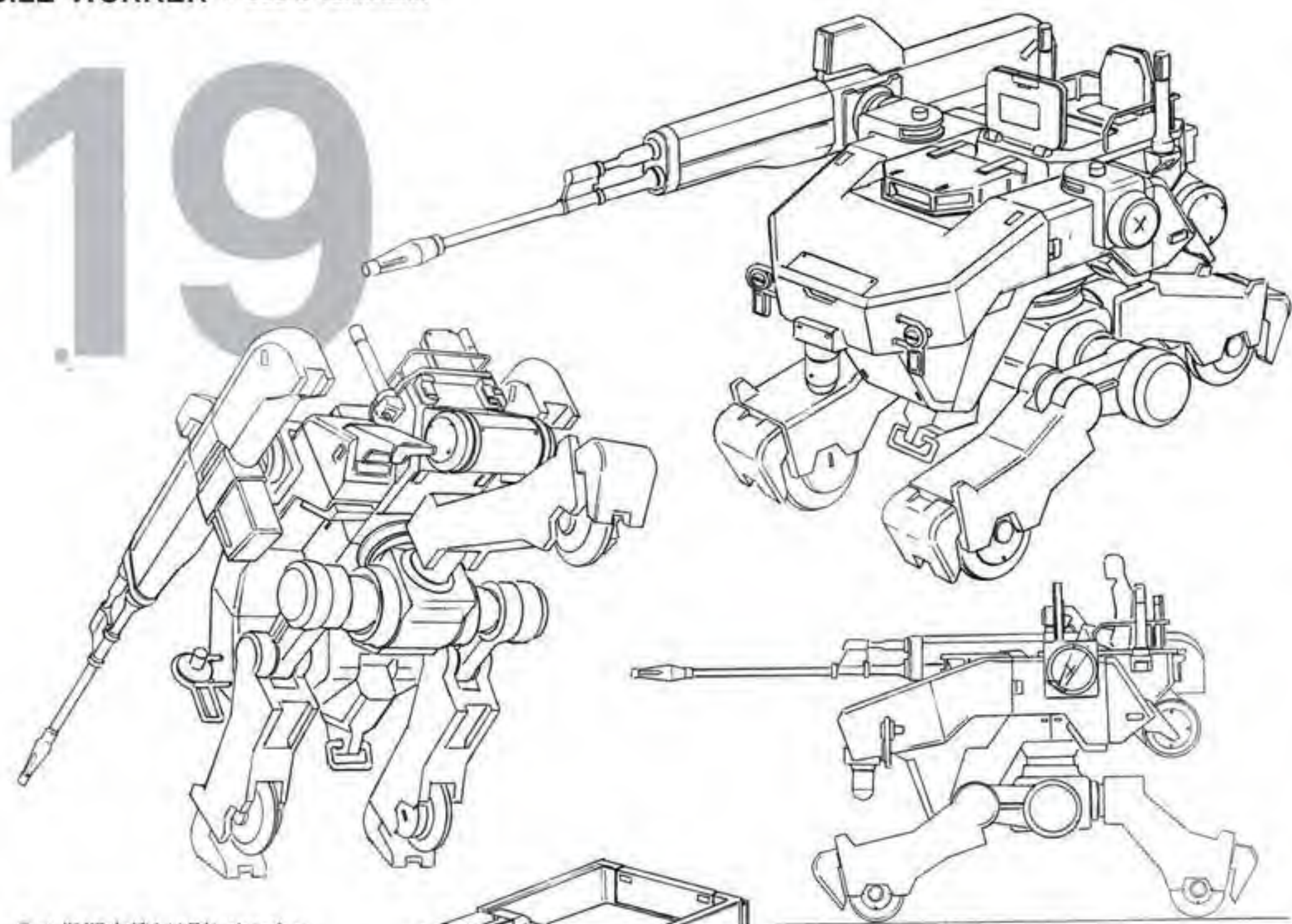
バイクのように傾いてカーブします

コックピットハッチ

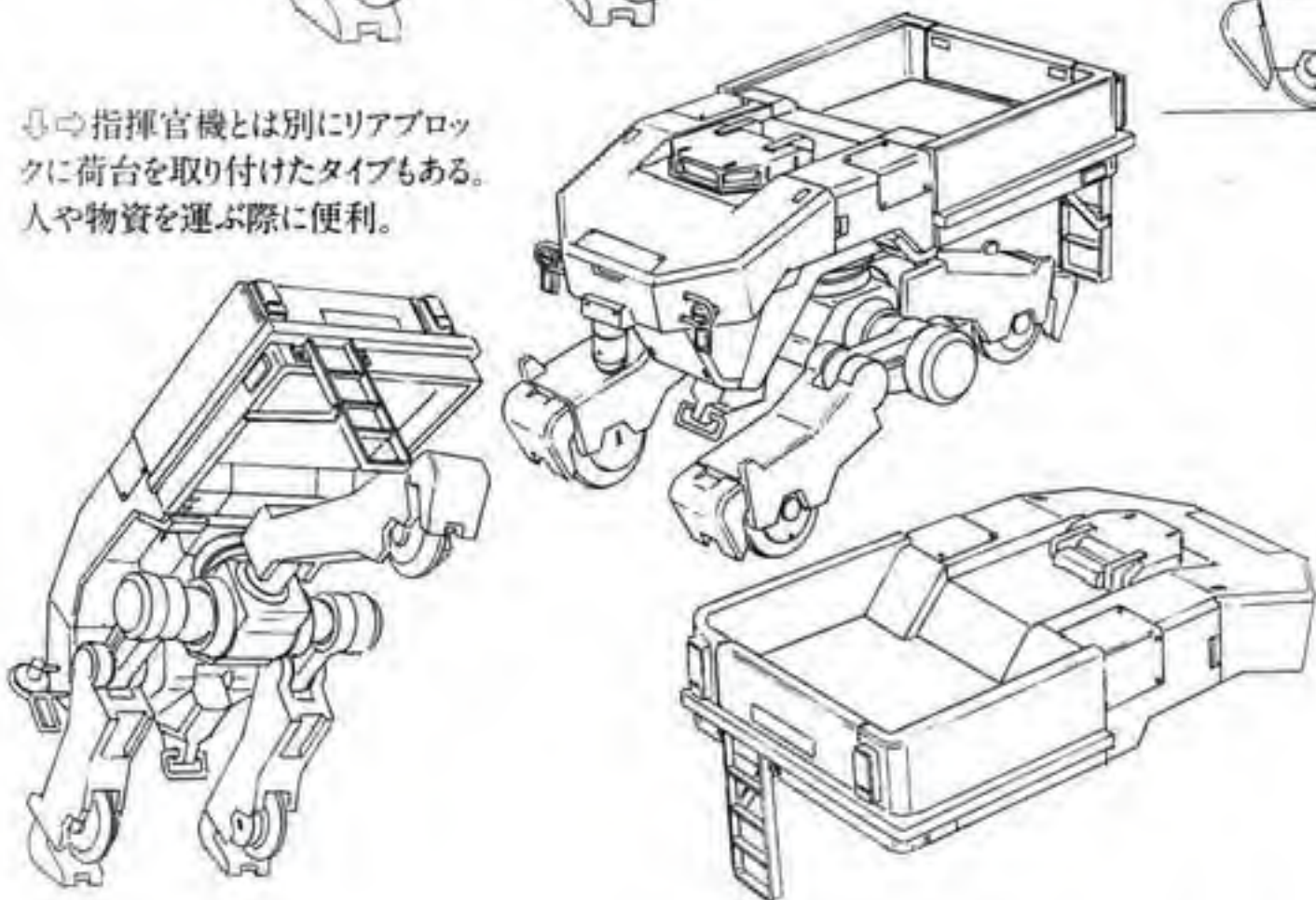
スモーク
ディスチャージャー

※機体側面にはスモークディスチャージャーを装備することができる。

19



⇒指揮官機とは別にリアブロックに荷台を取り付けたタイプもある。人や物資を運ぶ際に便利。



機体後部に指揮官が搭乗するブロックが設けられ、さらにセンサー類が追加されている（武装は一般機と同じ）。基本的に操縦手と指揮官の2人乗り。鉄華団ではオルガが、この指揮官席で指示を出す機会が多かったが、身を乗り出して指揮を執るため敵に狙われることもあった。

MECHANIC TYPE & AFFILIATION

モビルワーカー
[CGS・鉄華団]



TK-53/c
鉄華団モビルワーカー
(指揮官機)
TEKKADAN MOBILE WORKER
COMMANDER TYPE

全 高 3.5m
本体重量 2.4t
動力源 水素エンジン
武 装 30mmマシンガン×2

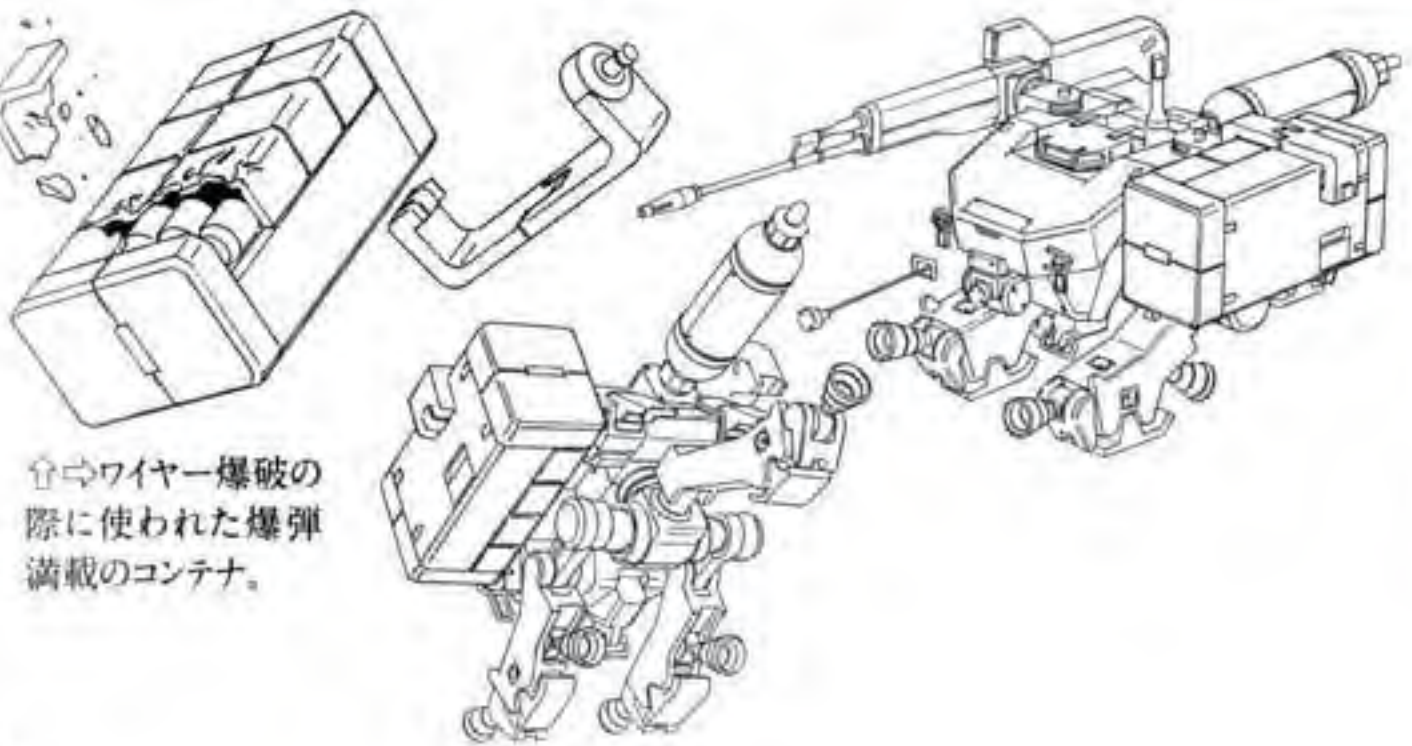
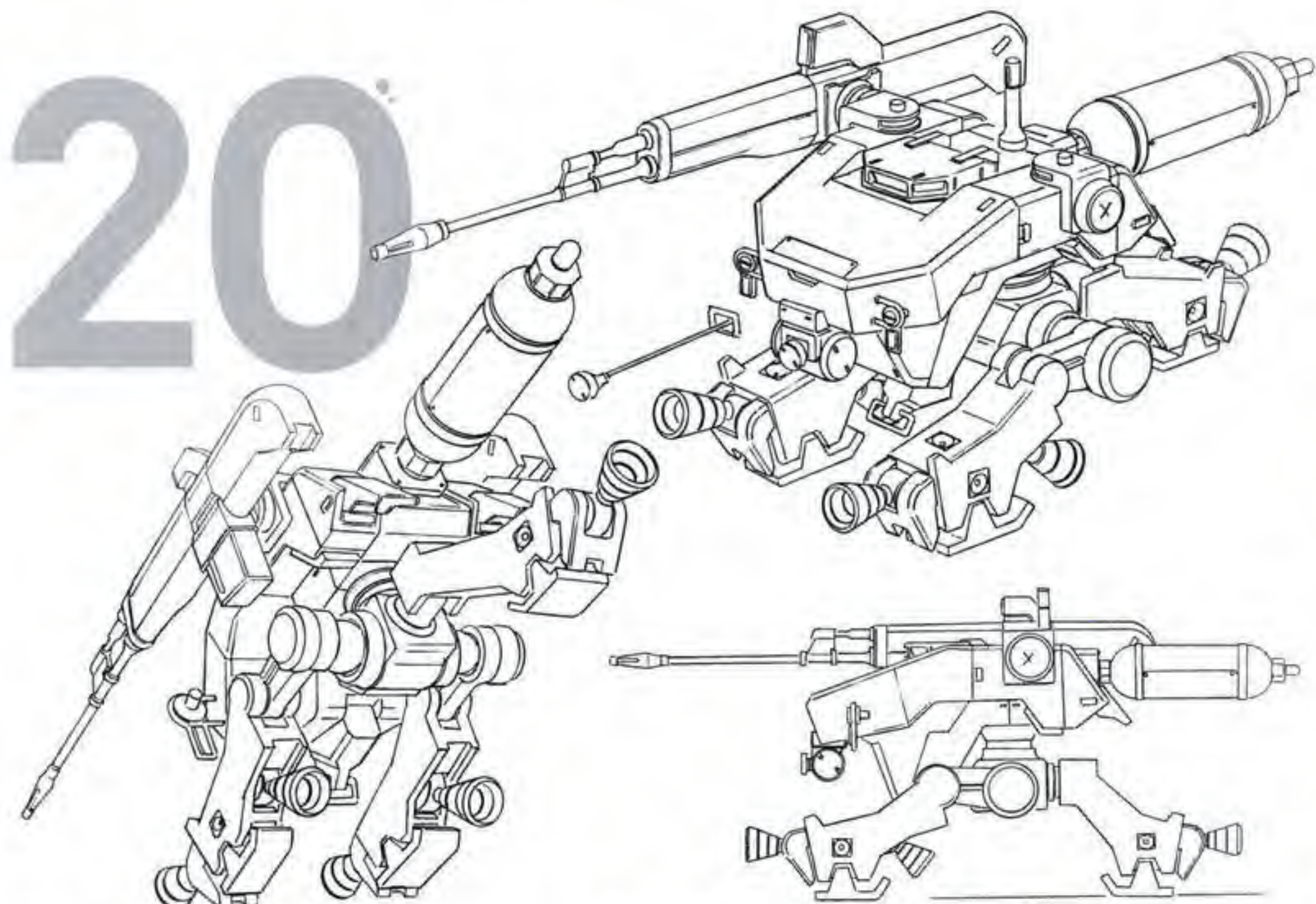


PILOT
ビスケット・グリフォン

ミネアム島ではオルガを乗せ操縦を行っていたが、グレイズリッターの攻撃を受け死亡。

※他、ユージン・セブンスタークなど。

20



⇒ワイヤー爆破の際に使われた爆弾満載のコンテナ。

宇宙空間で行動できるよう、脚部にスラスターを設置、さらに機体後部にプロペラントタンクを取り付けている。戦力の少ない鉄華団では直接的な戦闘のほか、敵の裏をかく工作に使用されるなど重要な役割を担った。

MECHANIC TYPE & AFFILIATION

モビルワーカー
[鉄華団]



TK-53/s
鉄華団モビルワーカー
(宇宙型)
TEKKADAN MOBILE WORKER
SPACE TYPE

全 高 3.5m
本体重量 2.3t
動力源 水素エンジン
武 装 30mmマシンガン×2

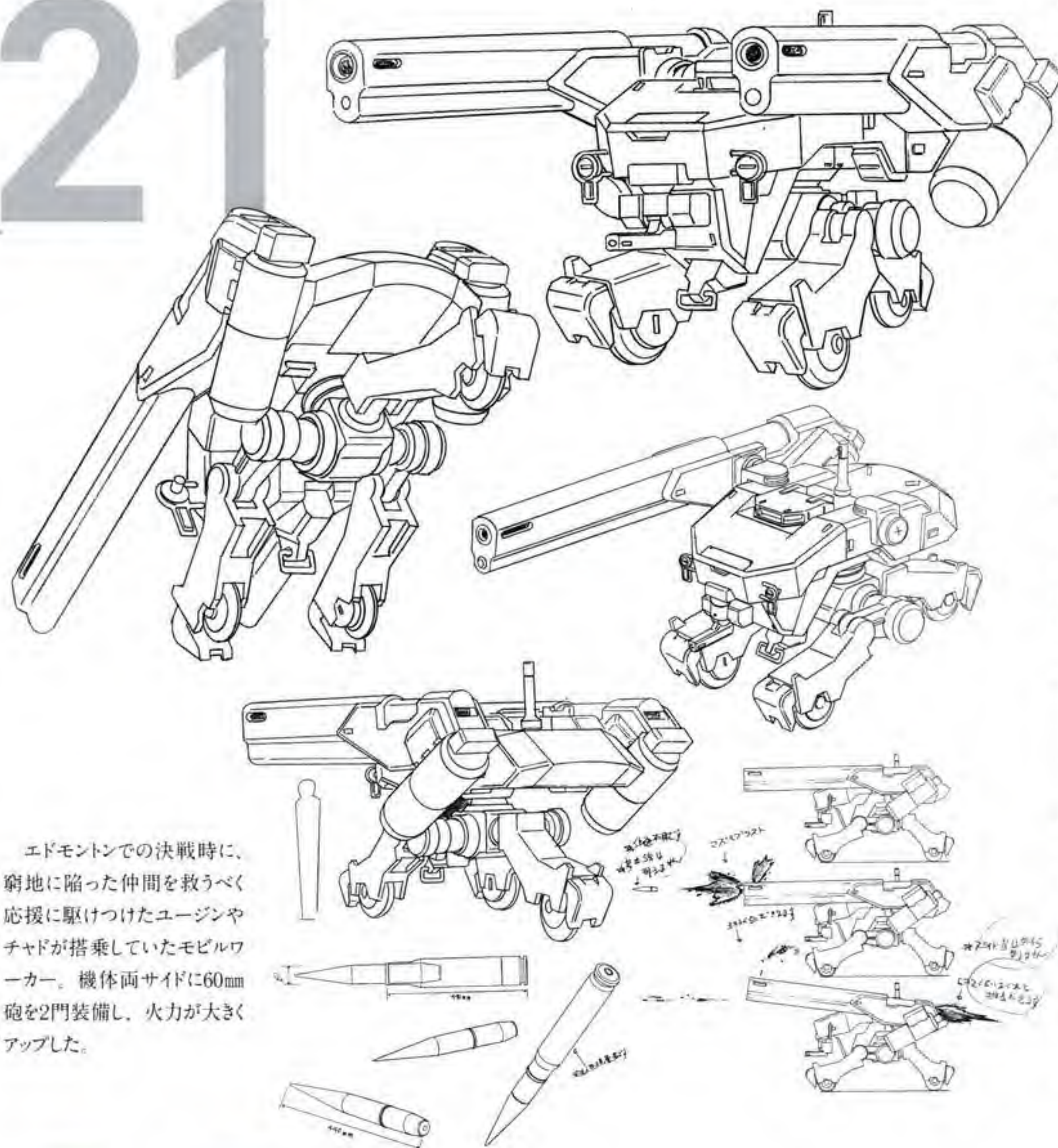


PILOT
ユージン・セブンスターク

イサリビの進路をアンカーで強引に急速反転させる際、アンカーワイヤーを切り離すために爆装した機体で出撃。

※他、タカキ・ウノなど。

21



エドモントンでの決戦時に、窮地に陥った仲間を救うべく応援に駆けつけたユージンやチャドが搭乗していたモビルワーカー。機体両サイドに60mm砲を2門装備し、火力が大きくアップした。

MECHANIC TYPE & AFFILIATION

モビルワーカー
[鉄華団]



TK-53
鉄華団
新型モビルワーカー
TEKKADAN NEW MOBILE WORKER

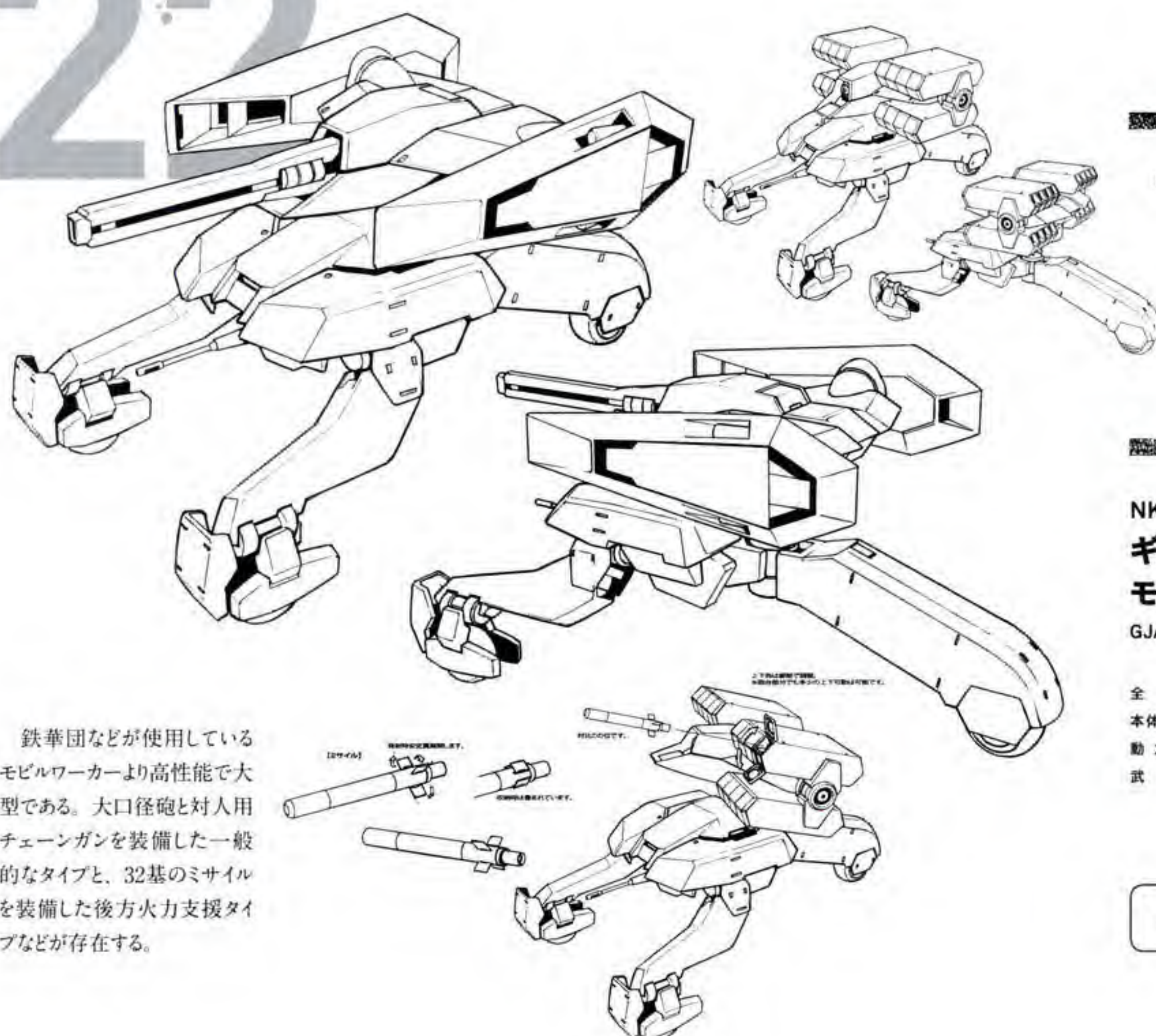
全 高 3.5m
本体重量 3.2t
動力源 水素エンジン
武 装 60mm 砲×2

PILOT ユージン・セブンスターク
チャド・チャダーン
ダンテ・モグロ
アストン、デルマ



◇ダンテやユージンの他、元ブルワーズの少年兵たちも搭乗している。

22



鉄華団などが使用しているモビルワーカーより高性能で大型である。大口径砲と対人用チェーンガン装備した一般的なタイプと、32基のミサイルを装備した後方火力支援タイプなどが存在する。

MECHANIC TYPE & AFFILIATION

モビルワーカー
[ギャラルホルン]

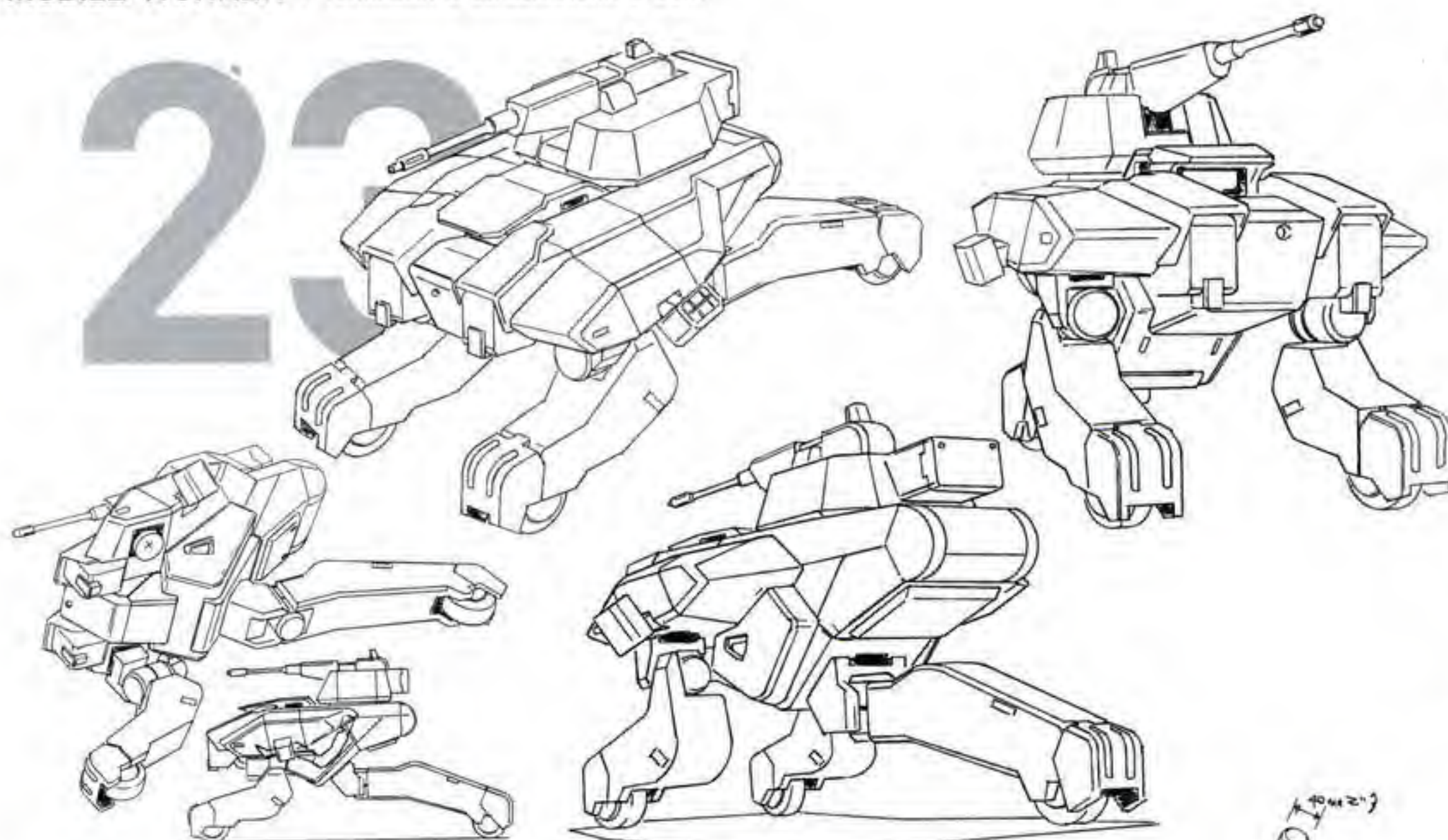


NK-17
ギャラルホルン
モビルワーカー
GJALLARHORN MOBILE WORKER

全 高 6.3m
本体重量 3.6t
動力源 水素エンジン
武 装 大口径砲×1
チェーンガン
ミサイル

PILOT ギャラルホルン兵士

23



MECHANIC TYPE & AFFILIATION

モビルワーカー

[ドルトカンパニー・鉄華団]



UW-33

ユニオン
モビルワーカー

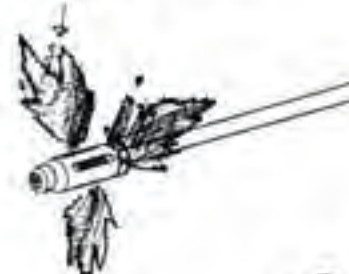
UNION MOBILE WORKER

全 高 4.3m
 本体重量 2.8t
 動力源 水素エンジン
 武装 12.7mm対人機銃または
 40mm機関砲×1

一般的に広く配備されているモビルワーカー。木星に拠点を置く重工業メーカーが製造した新鋭機。ドルトコロニーの労働組合が蜂起のために購入し、鉄華団もエドモントン戦の前にティワズを介して20機を購入（ただし阿頼耶識は搭載されていない）。武装は12.7mm機銃、40mm機関砲など。

対人機銃／砲弾

フズルアットは3本まで

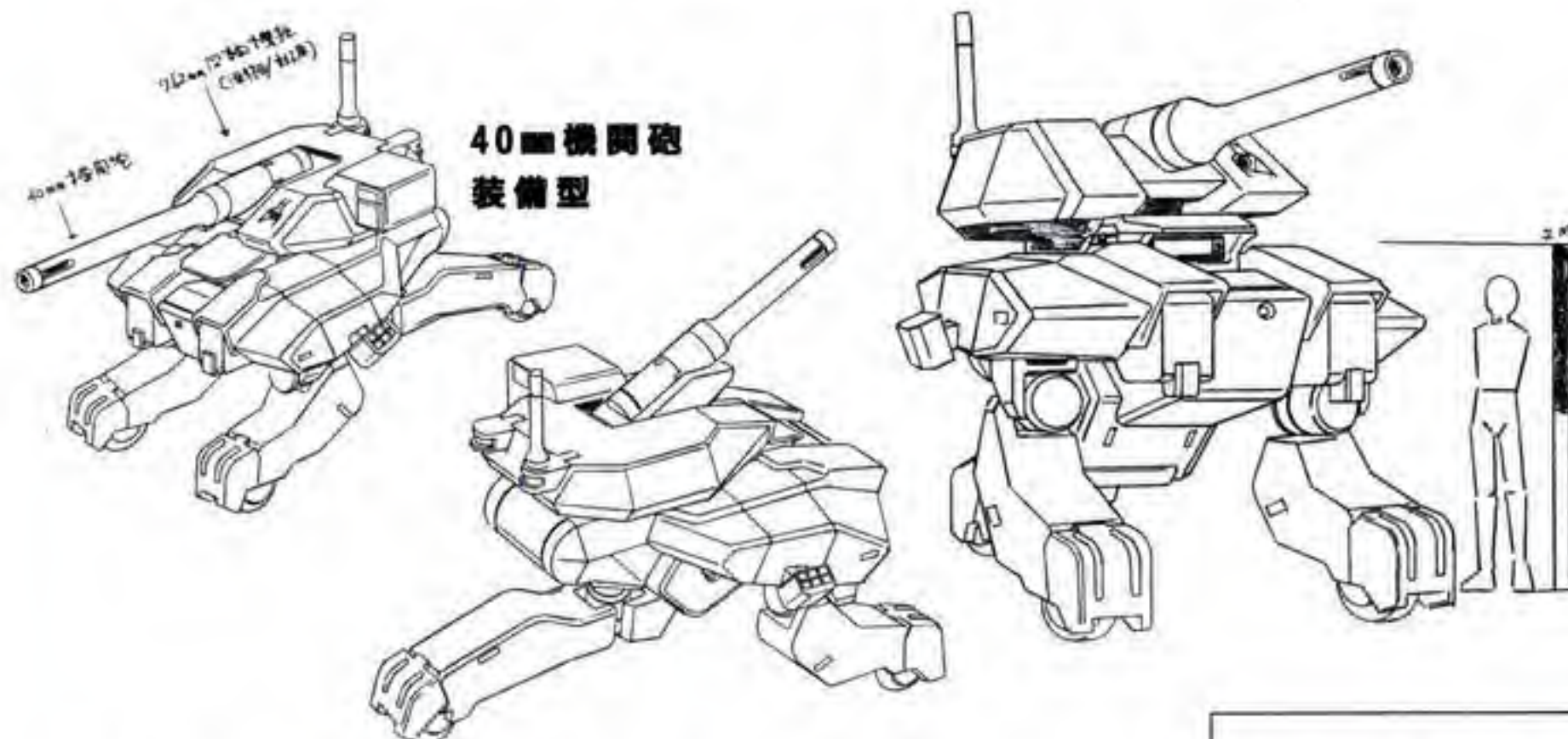


★対人機銃 6発/秒
 銃口初速 1000m/s
 弾丸口径 100mm (20mm)
 有効射程 1000m
 (1000m×20mm口径機銃相当)

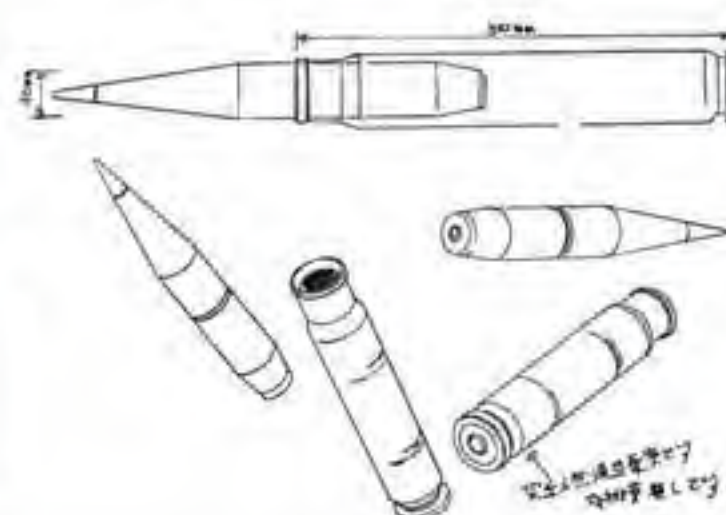
完全火炎放射装置

12.7×108mm 39

40mmグレネード

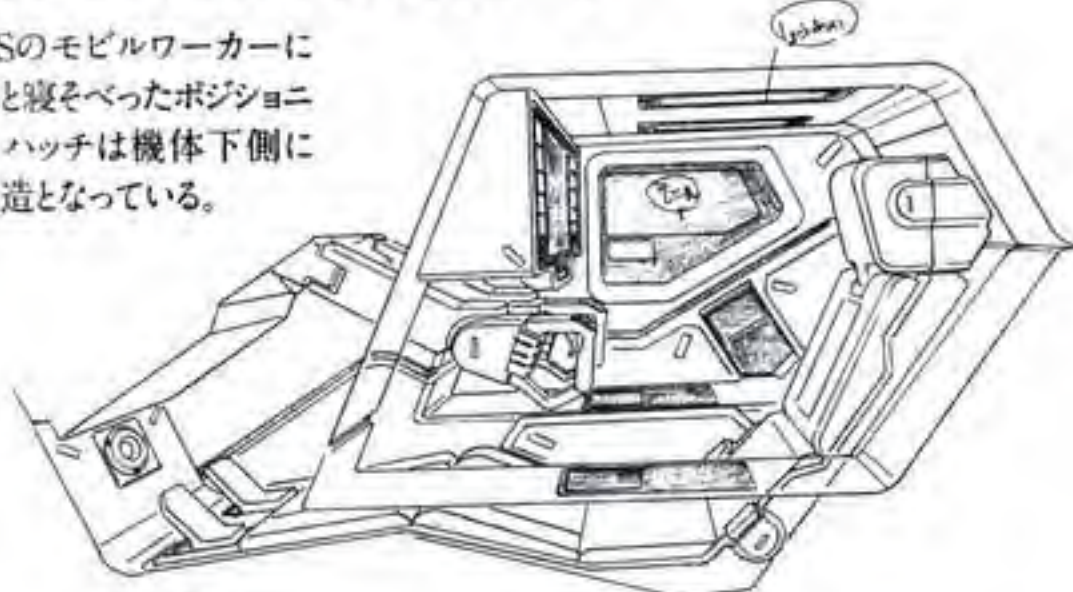
40mm機関砲
装備型

機関砲砲弾

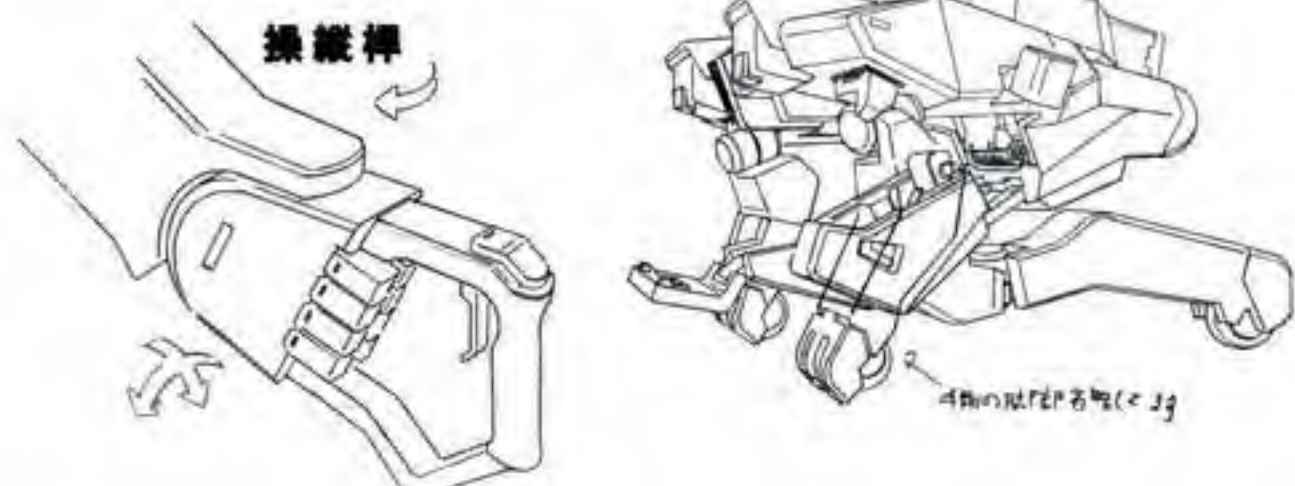
PILOT ドルトカンパニー組員
鉄華団員

コックピット（ドルトカンパニー）

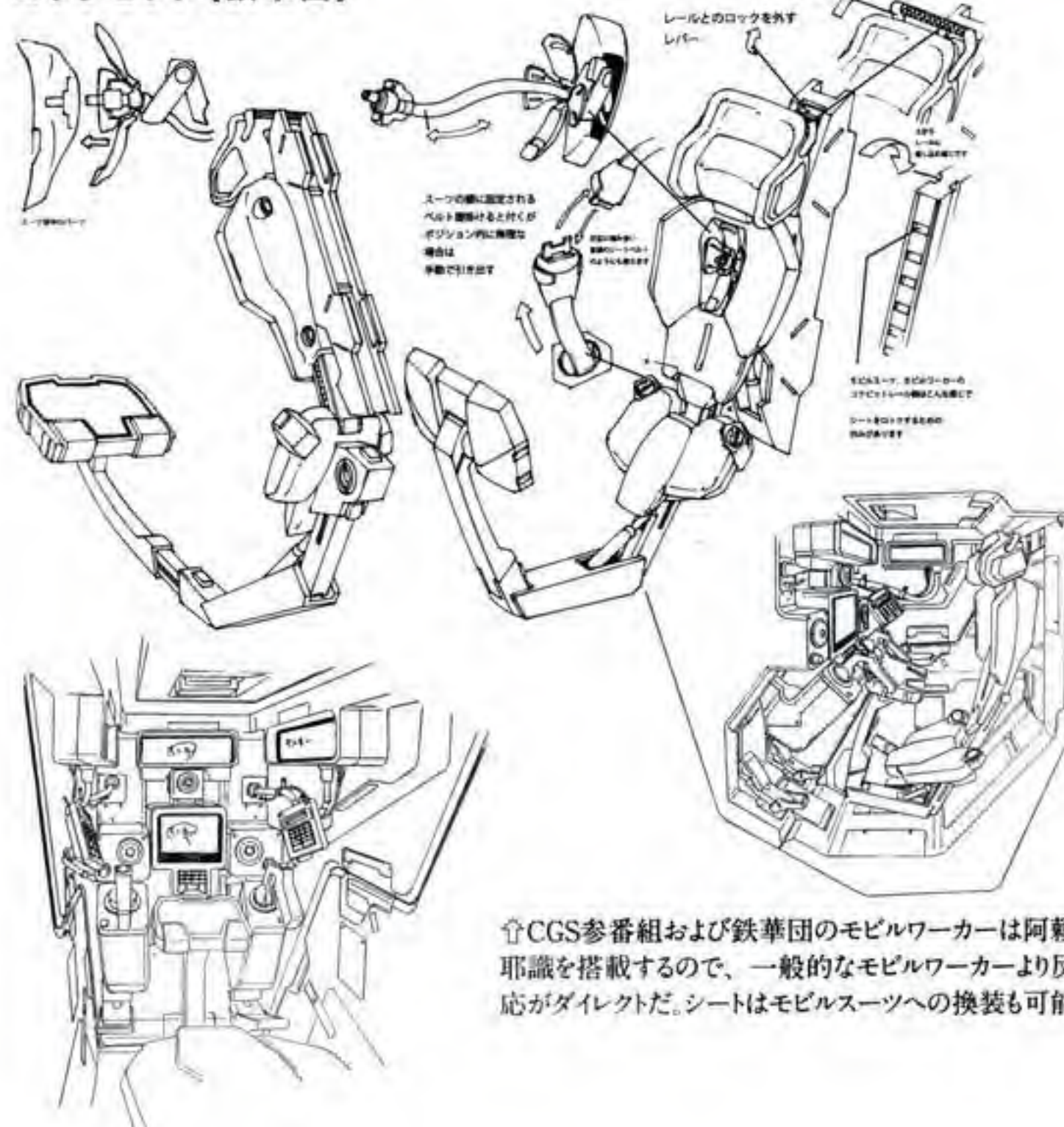
◇CGSのモビルワーカーに比べると寝そべったポジション。ハッチは機体下側に開く構造になっている。

コックピット
ハッチ

操縦桿



コックピット（鉄華団）



◇CGS参番組および鉄華団のモビルワーカーは阿頼耶識を搭載するので、一般的なモビルワーカーより反応がダイレクトだ。シートはモビルスーツへの換装も可能。

強襲装甲艦

[鉄華団]



+

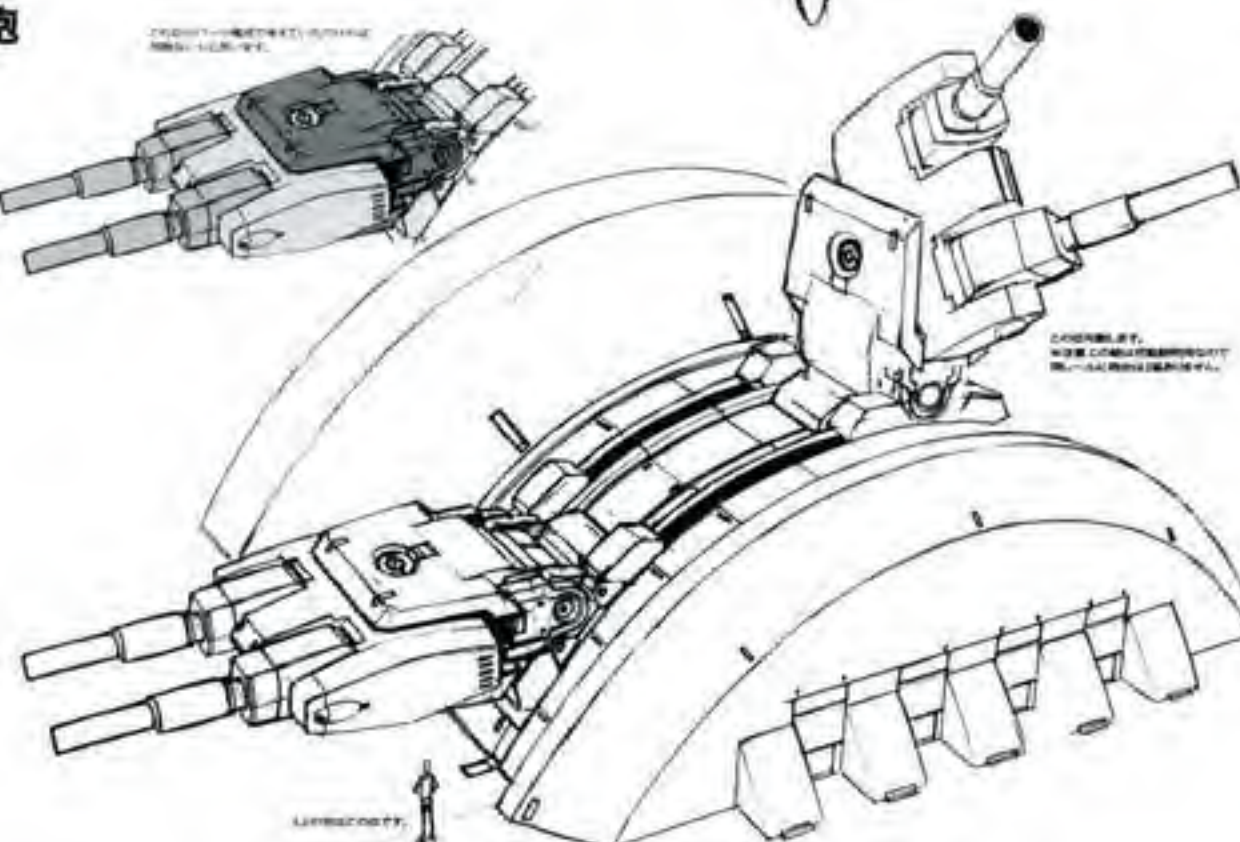


イサリビ

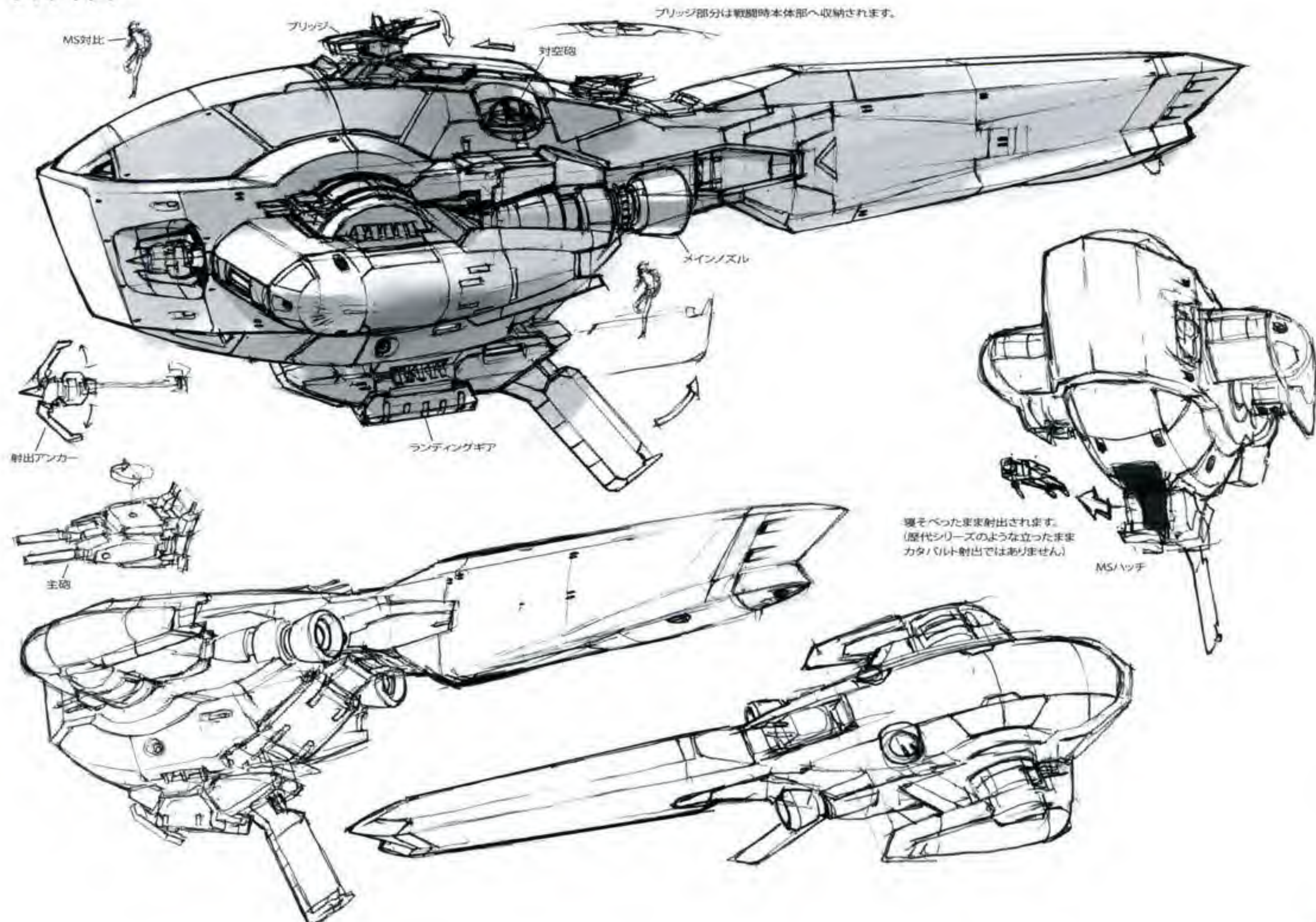
ISARIBI

鉄華団の宇宙航行艦。クーデリアを地球まで護衛搬送するために用いた。元はCGSのマルバ・アーケイが所有していた「ウィル・オー・ザ・ウィスプ」を鉄華団が接収し、イサリビへと艦名を改めた。厄祭戦時に運用されていた強襲装甲艦に幾度となく改修を施し現在に至る。ミサイルや複数の砲などの火器を備えるが、ナノミネートアーマーに対しては決定打に欠くため、強固な前面装甲による突撃戦法を得意とする。またモビルスーツ、モビルワーカーの母艦としての運用にも耐える設備を備えている。

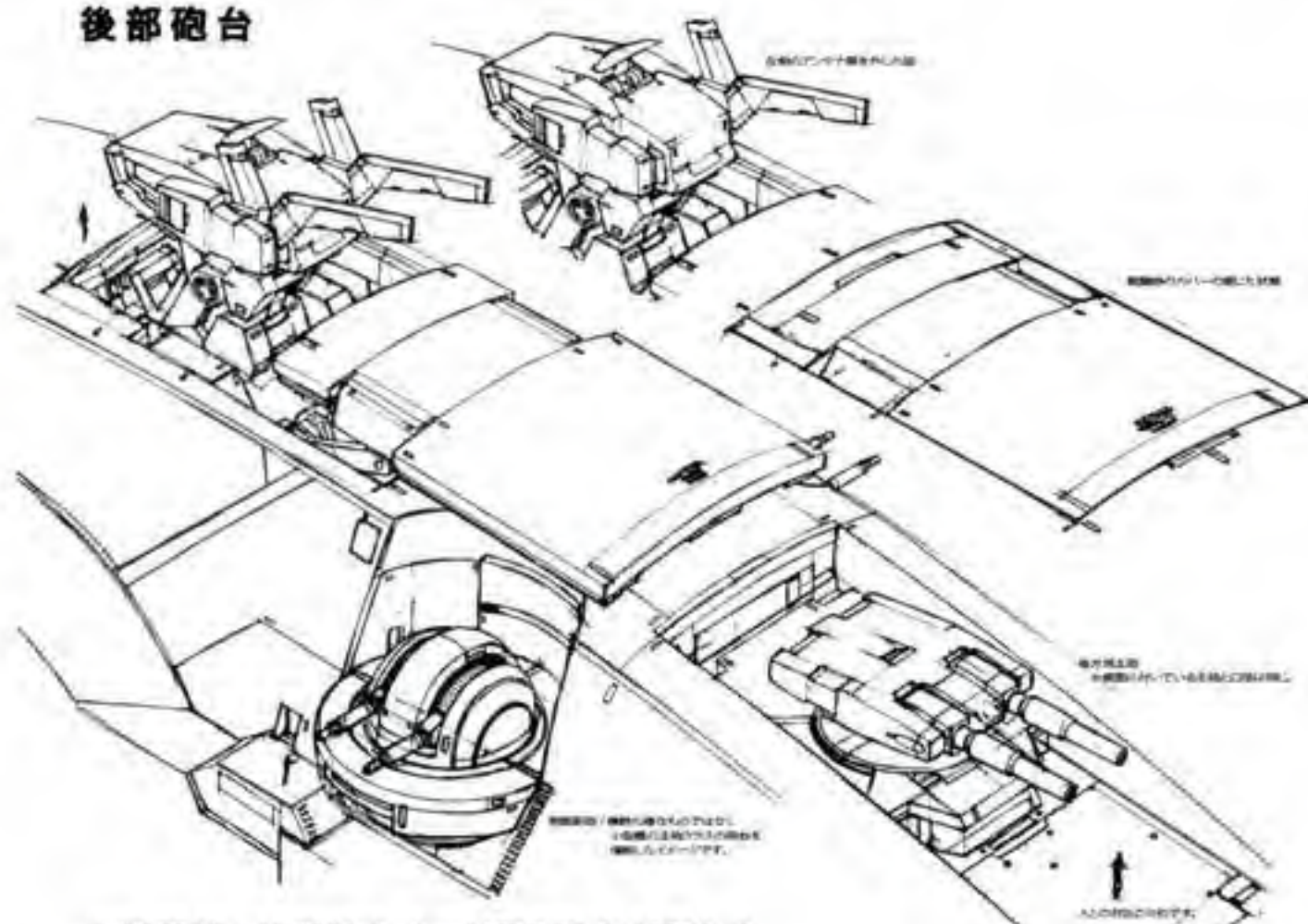
主砲



ラフアイデア

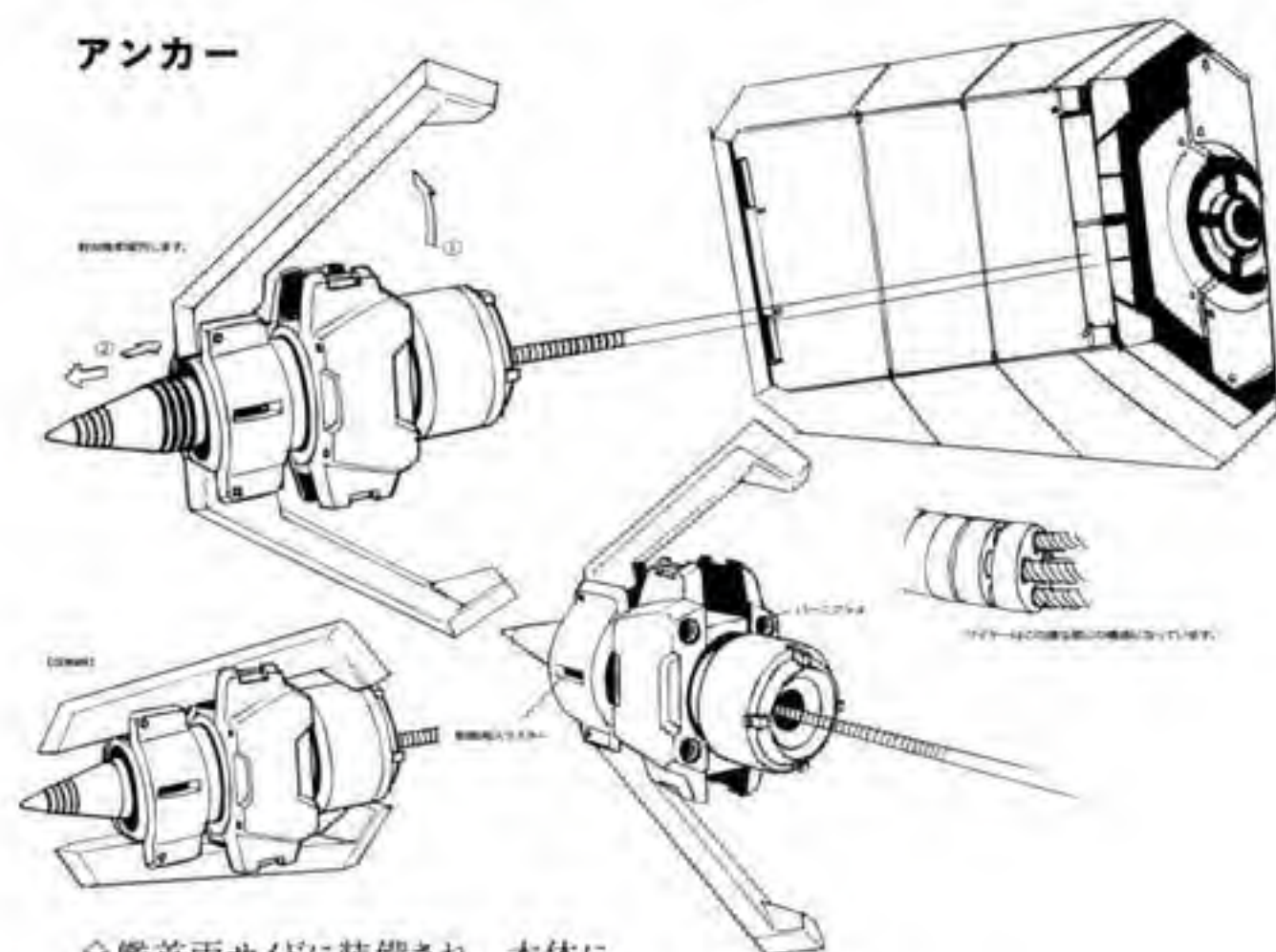


後部砲台



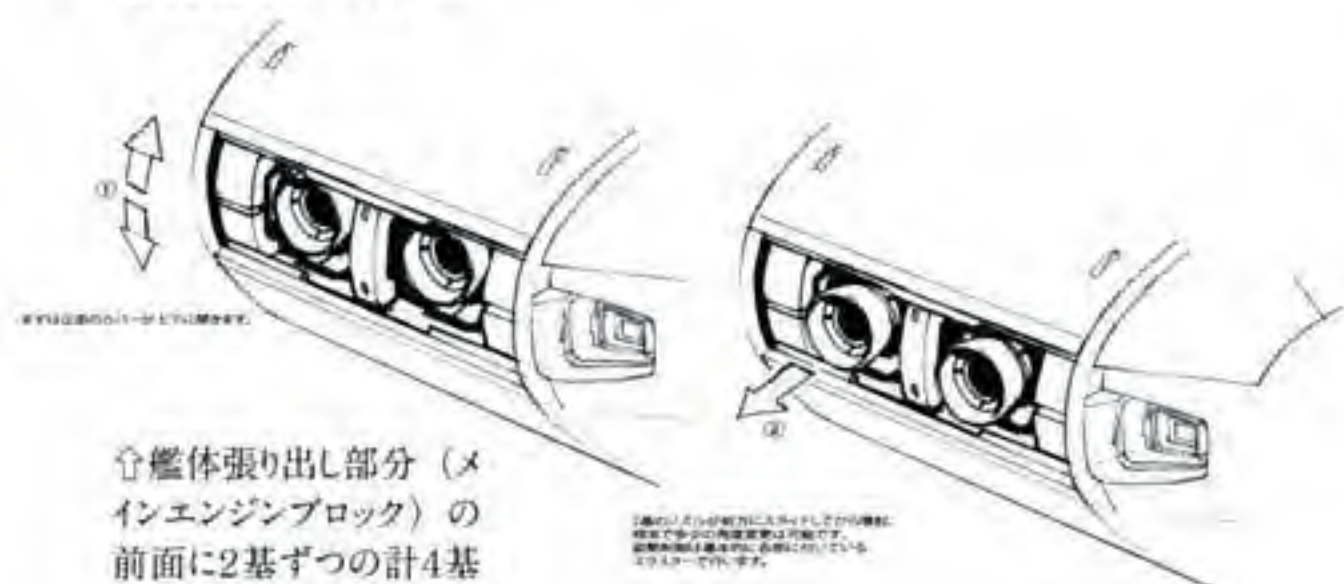
合戦時には収納カバーが開き砲台が現れる。砲の口径などは両舷に備えている主砲と同じ。また両側舷の対空砲の威力は小型艦艇の主砲のみ。

アンカー



合艦首両サイドに装備され、本体には推進器を備える。小惑星などの岩礁や敵艦などに撃ちこんで使用する。繋がっているワイヤーは非常に強靱。

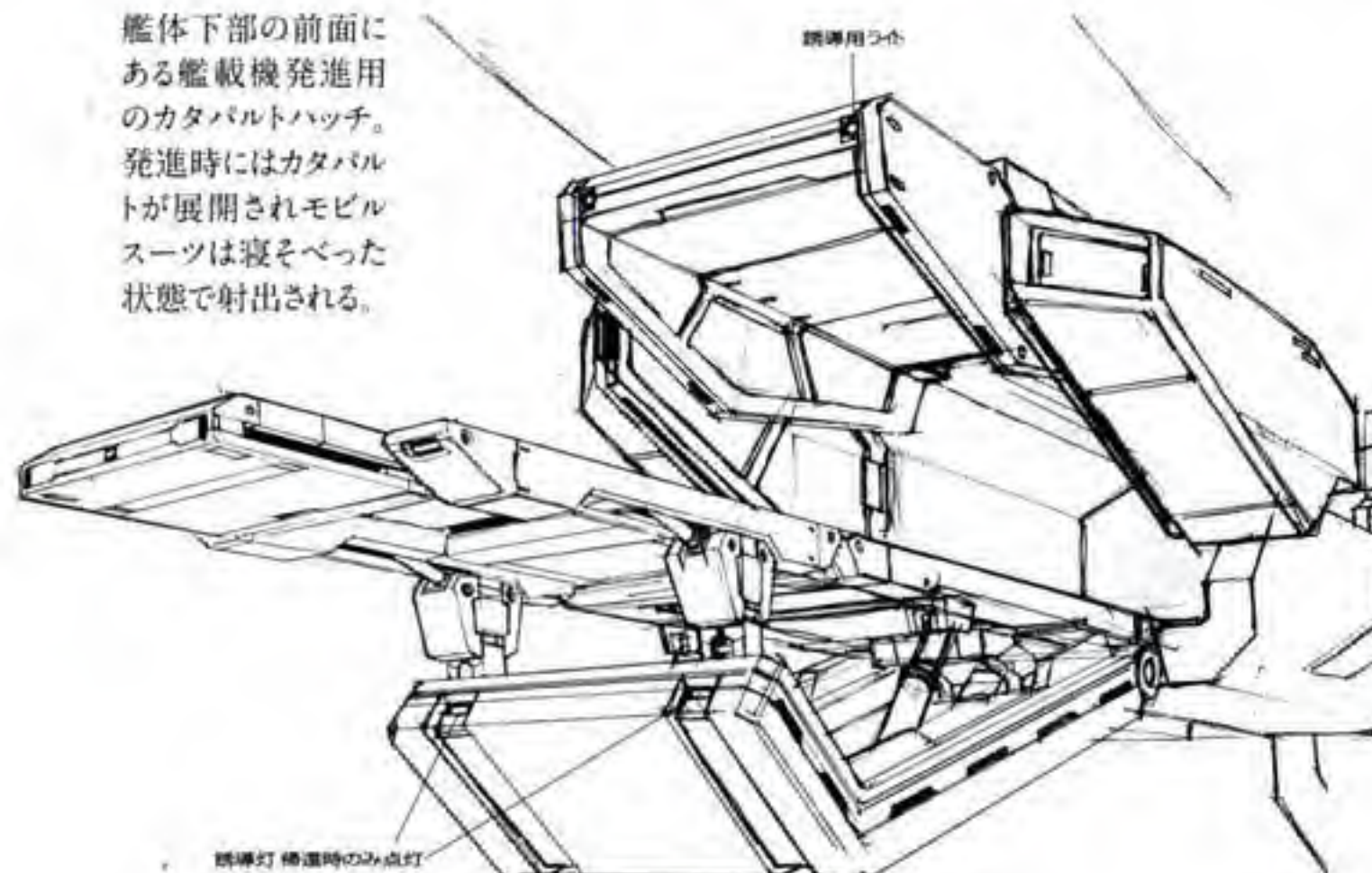
逆噴射ブースター



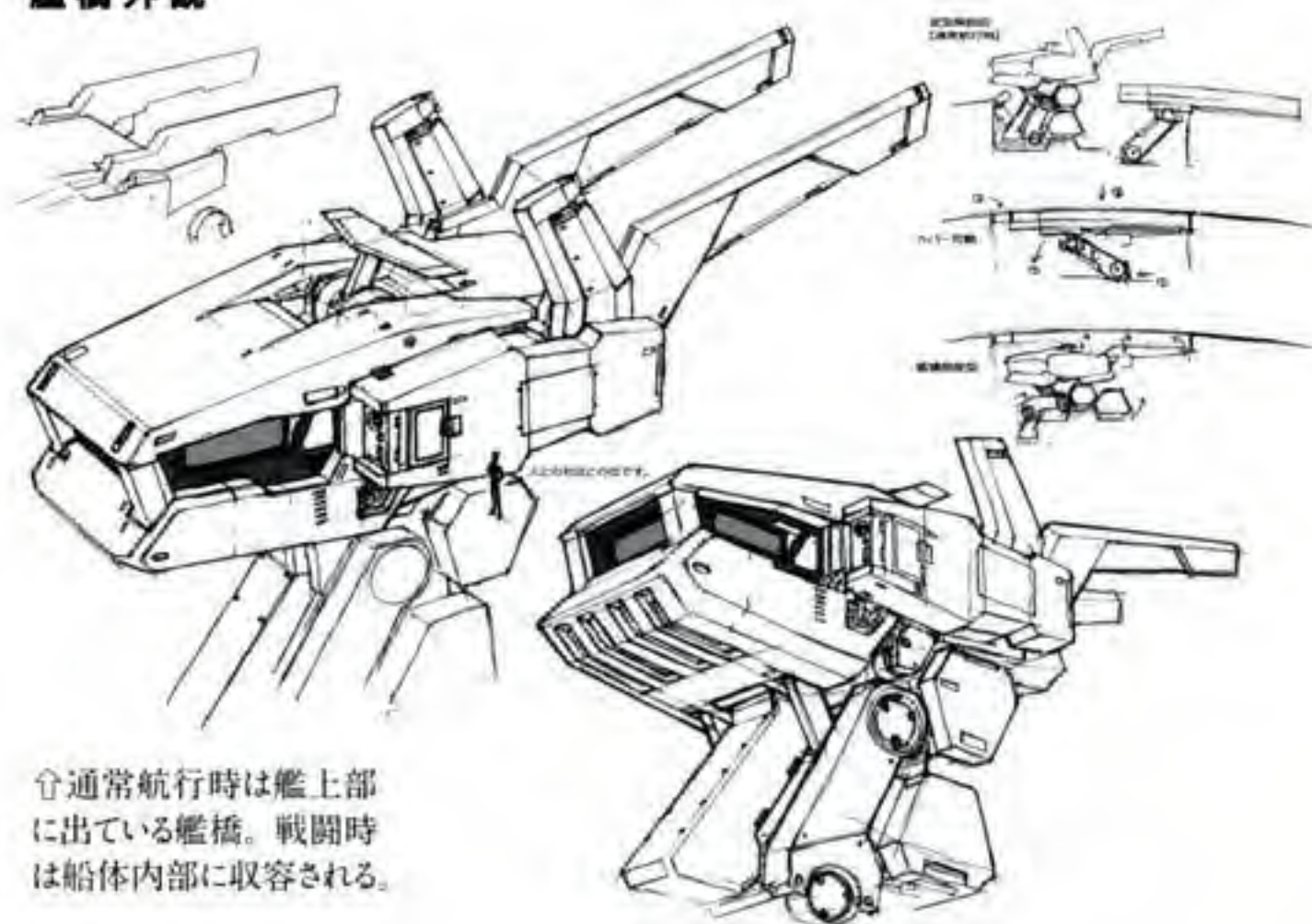
合艦体張り出し部分（メインエンジンブロック）の前面に2基ずつの計4基を装備。普段はシャッター内に格納されている。

カタパルトハッチ

艦体下部の前面にある艦載機発進用のカタパルトハッチ。発進時にはカタパルトが展開されモビルスーツは寝そべった状態で射出される。

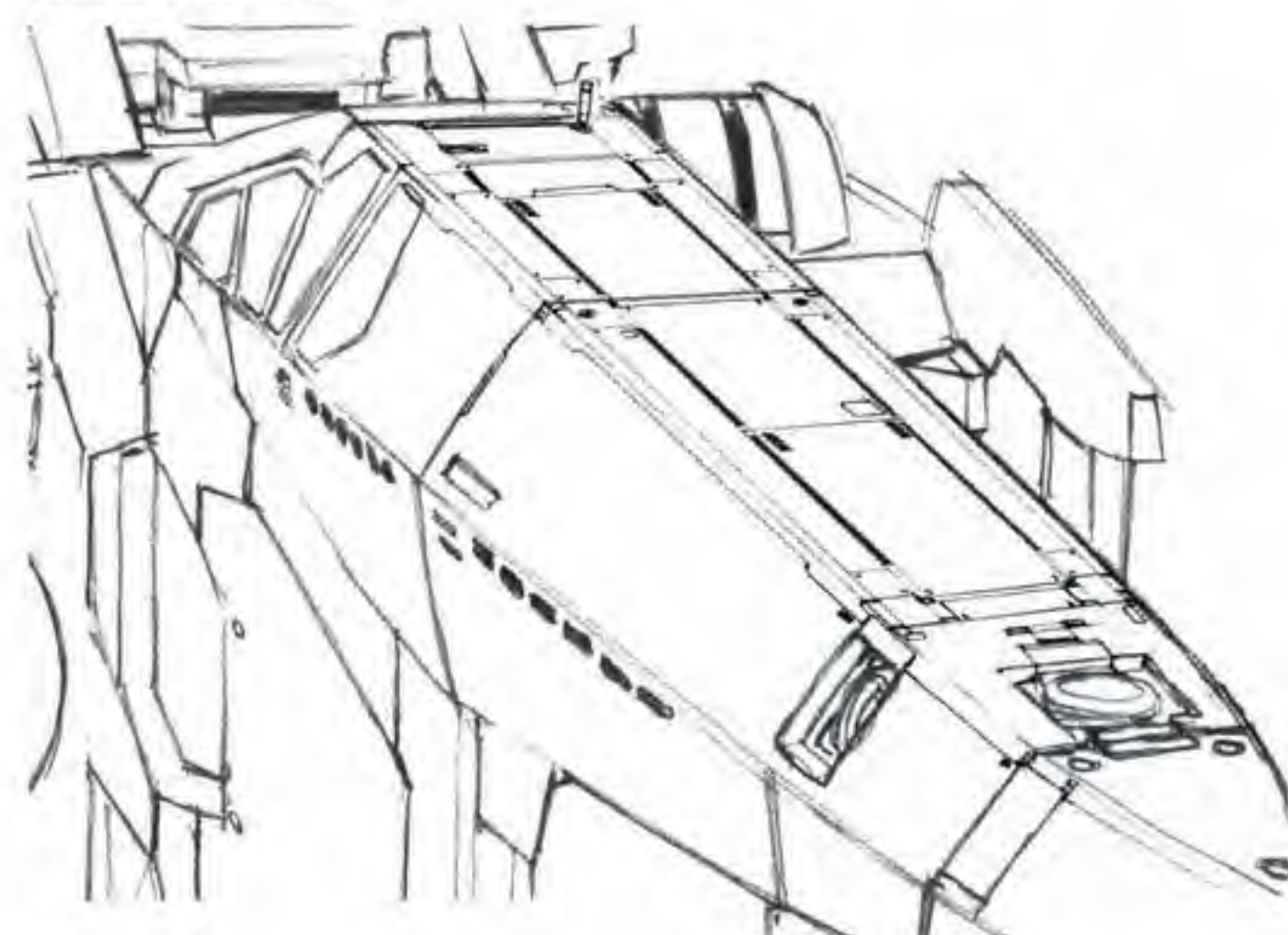


艦橋外観

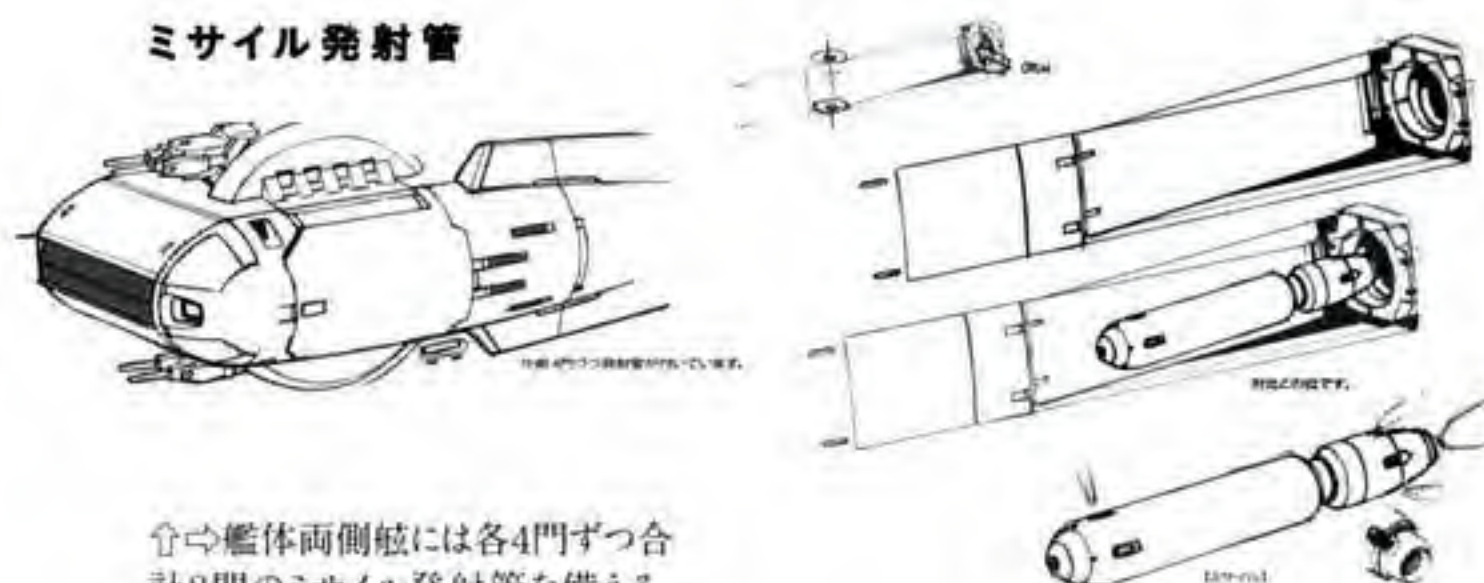


合通常航行時は艦上部に出ている艦橋。戦闘時は船体内部に收容される。

後部格納庫上面



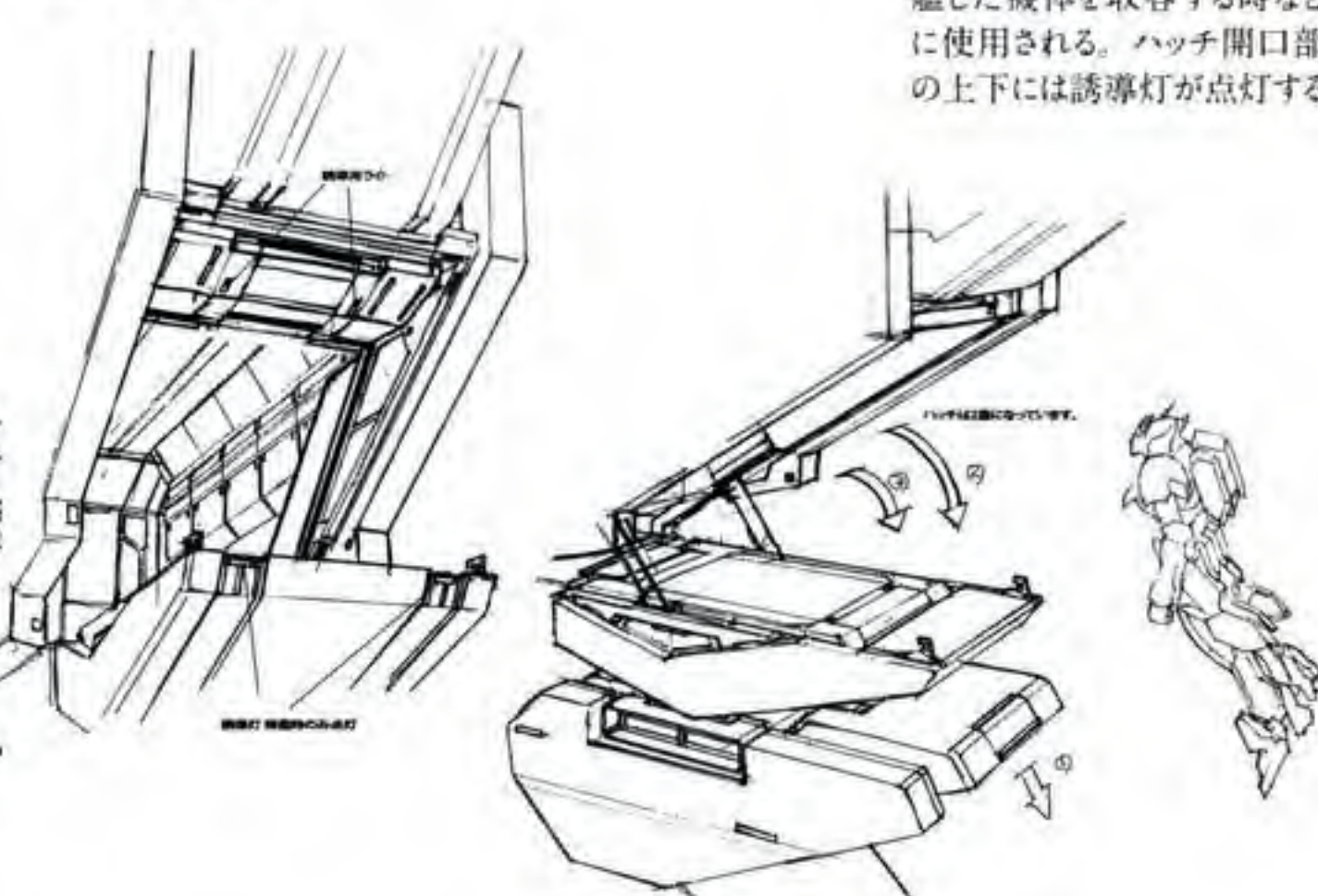
ミサイル発射管

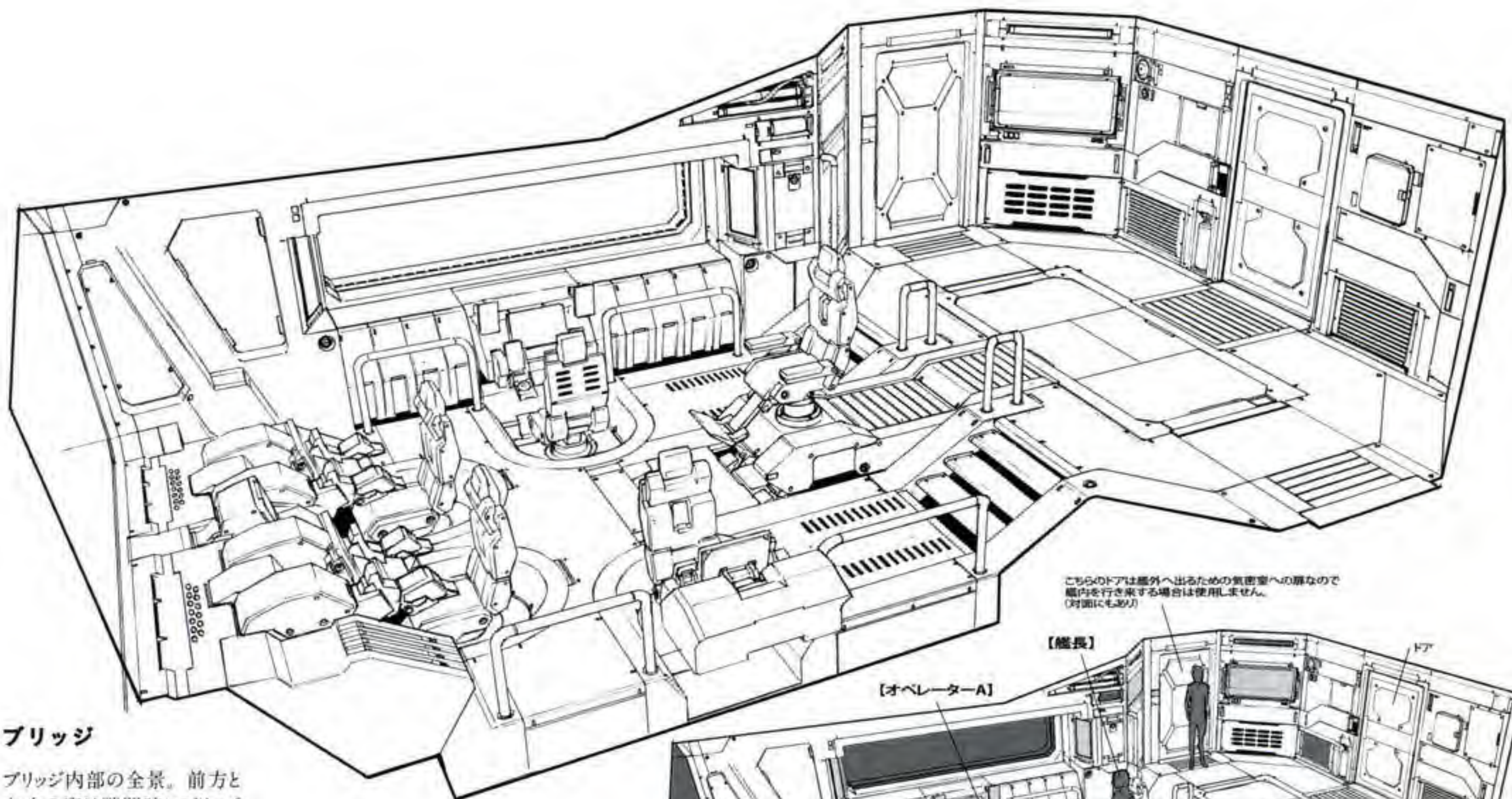


合艦体両側舷には各4門ずつ合計8門のミサイル発射管を備える。発射弾頭の種類は作戦や戦況に応じて換装が可能となっている。

後部ハッチ

合艦体下部にあるハッチは帰艦した機体を收容する時などに使用される。ハッチ開口部の上下には誘導灯が点灯する。



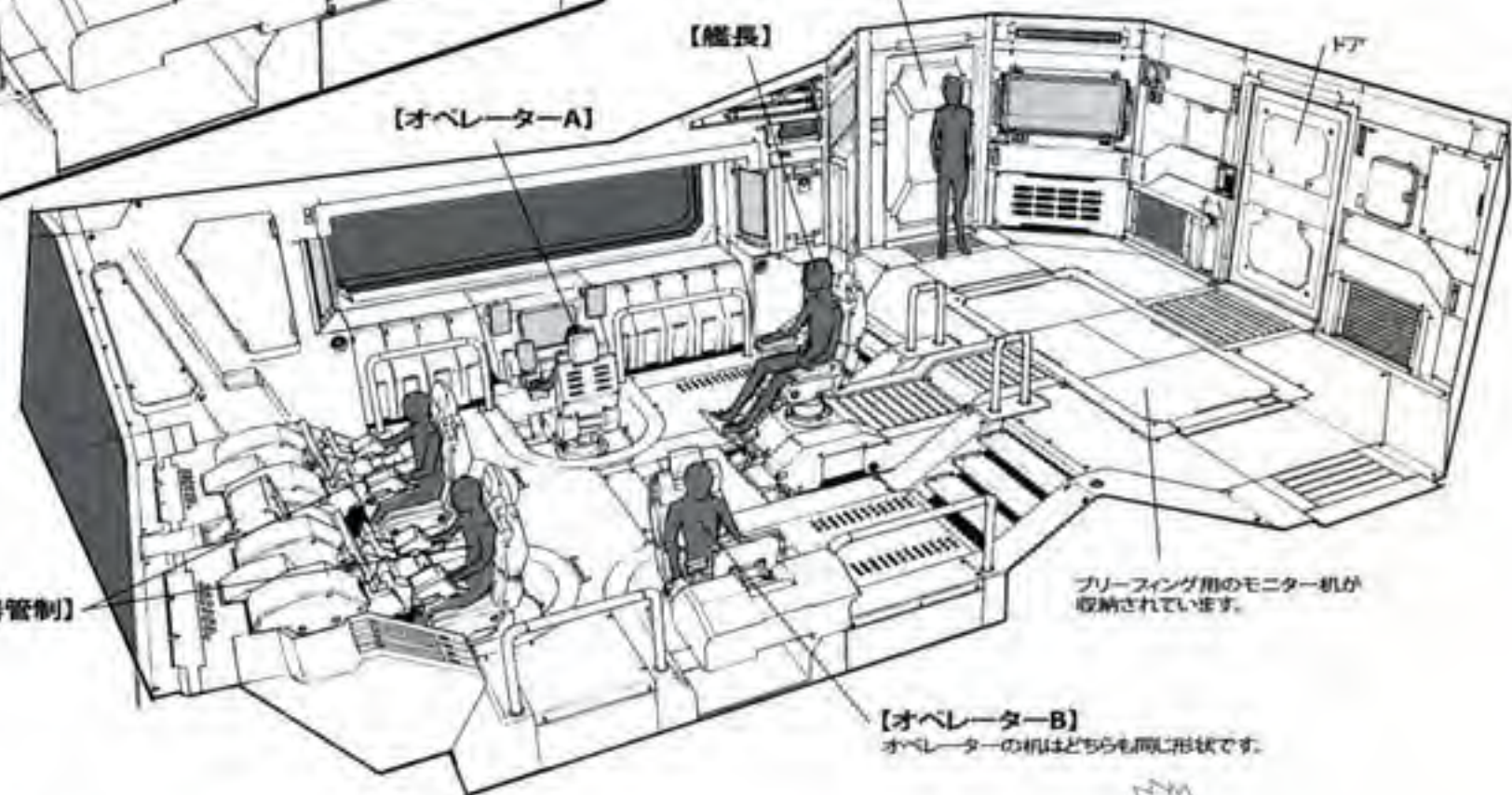


ブリッジ

ブリッジ内部の全景。前方と左右の窓は戦闘時にブリッジが格納されるとともにモニターに切り替わる。後方部分はブリーフィングスペースで、床面に収納式のモニター机を備える。

通常航行時は外の風景が見えるキャノピーですが戦闘時はモニターに切り替わります。

モニター



こちらのドアは艦外へ出るための気密室への扉なので艦内を行き来する場合は使用しません。(対面にもあり)

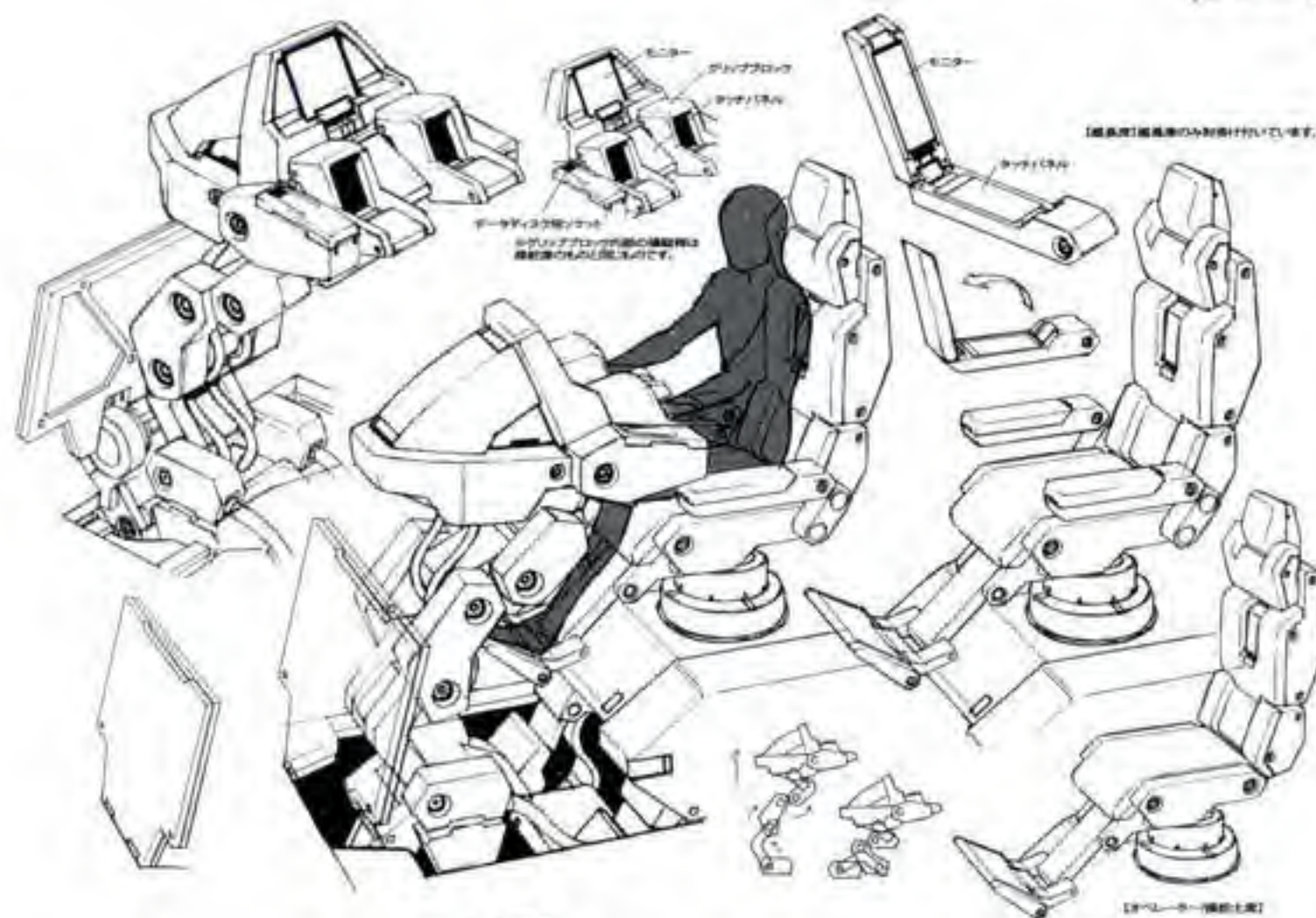
【艦長】

【オペレーターA】

ドア

ブリーフィング用のモニター机が収納されています。

【オペレーターB】
オペレーターの机はどちらにも取付可能です。



【艦長席】艦長のみの制御機材が付いています。

艦長席

シートは肘掛付き（モニター内臓）で阿頼耶識システム対応型。また足元の床面には操艦用ユニットが収納されている。

艦長：オルガ・イツカ

鉄華団団長として艦長席に座るものの、後のことはユージンに任せて自身が戦場に赴くこともしばしば。



正面席

シートは艦長席同様に阿頼耶識システムに対応している。火器管制席、操舵席ともにコンソールユニットは同型となっている。

操舵士：チャド・チャダーン

ユージンの影響であまり目立たないヒューマンデブりの少年だが、操舵士として鉄華団を支える。



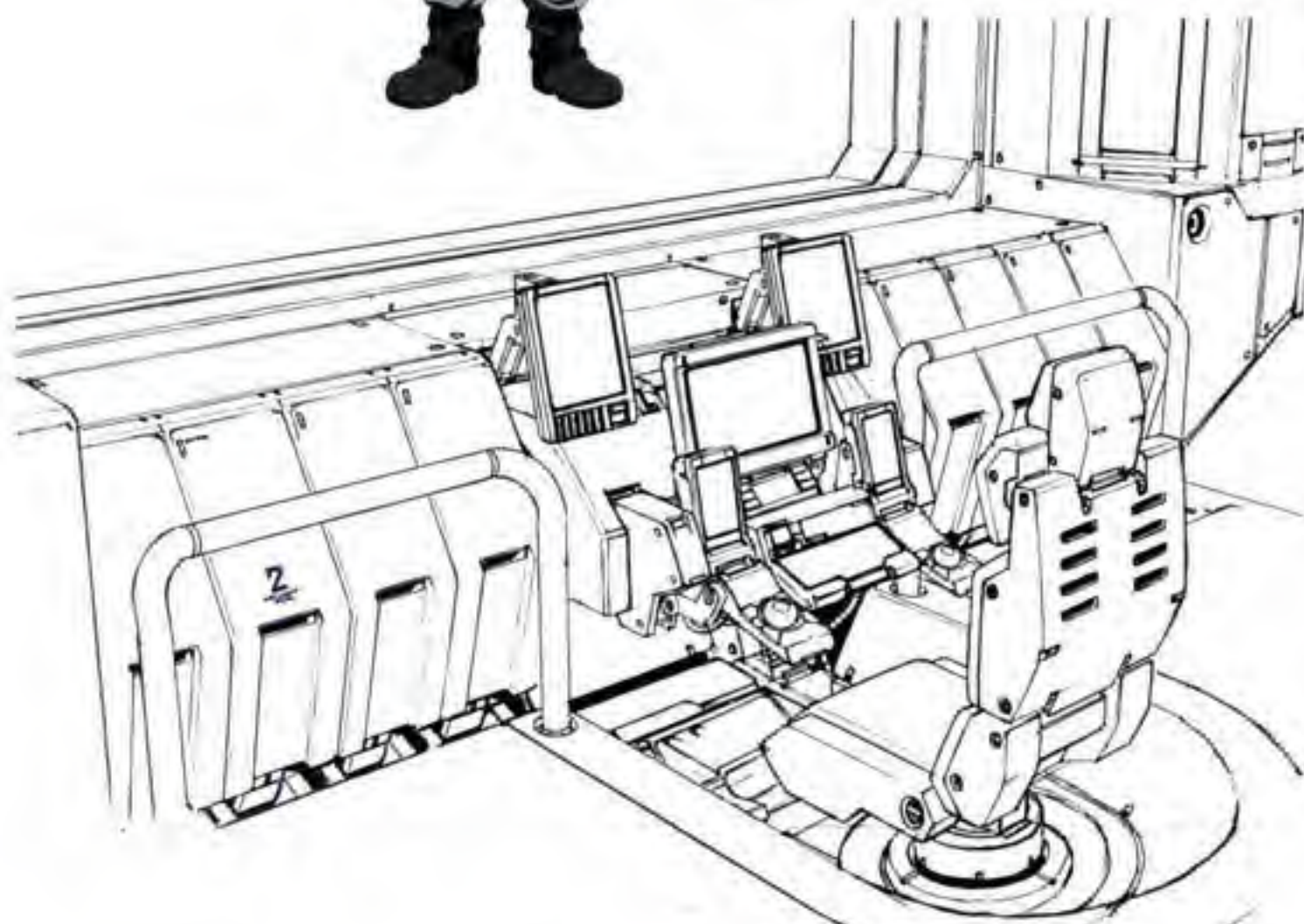
シートは通常時はグランドフロアに上向きで収納。

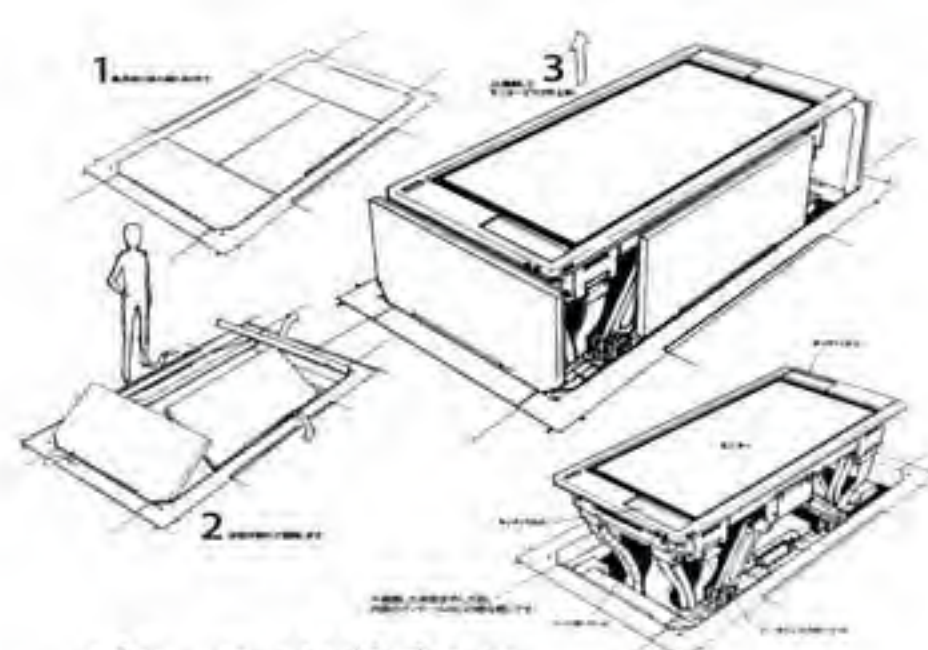
側面席

ブリッジの左右にあるオペレーター席。主に通信や解析を行う。フミタンやビスケットが座る機会が多い。

通信士：フミタン・アドモス

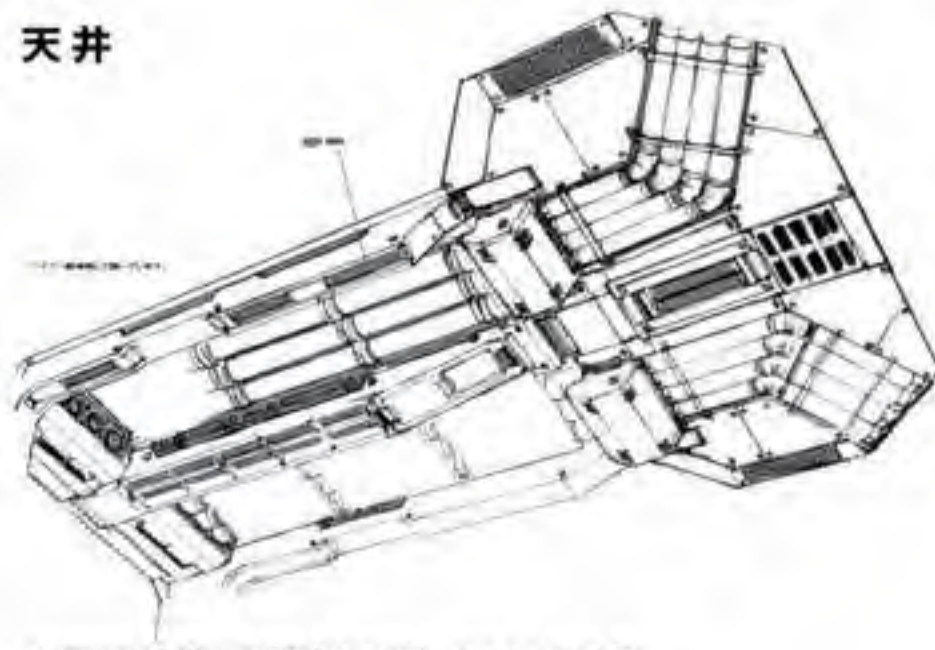
アリアドネを利用しイサリビと火星の通信を可能にするなど、単なるお嬢様の侍女ではない活躍をみせるが……





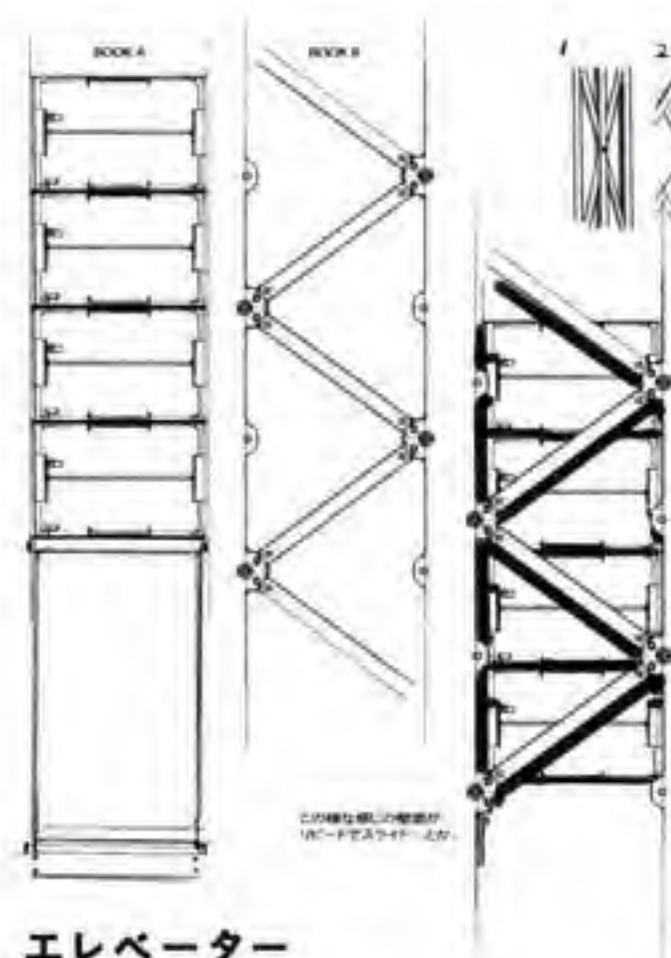
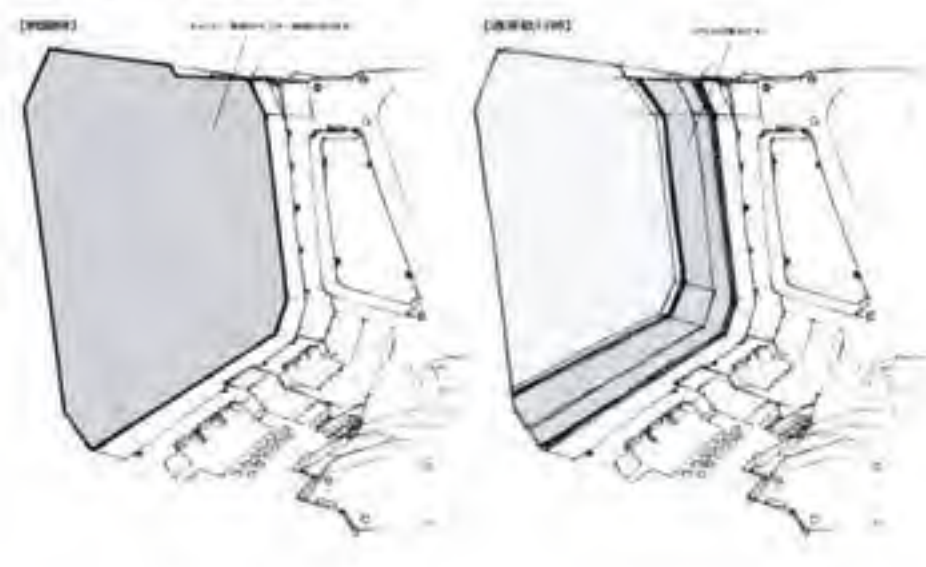
ブリーフィングデスク

天井

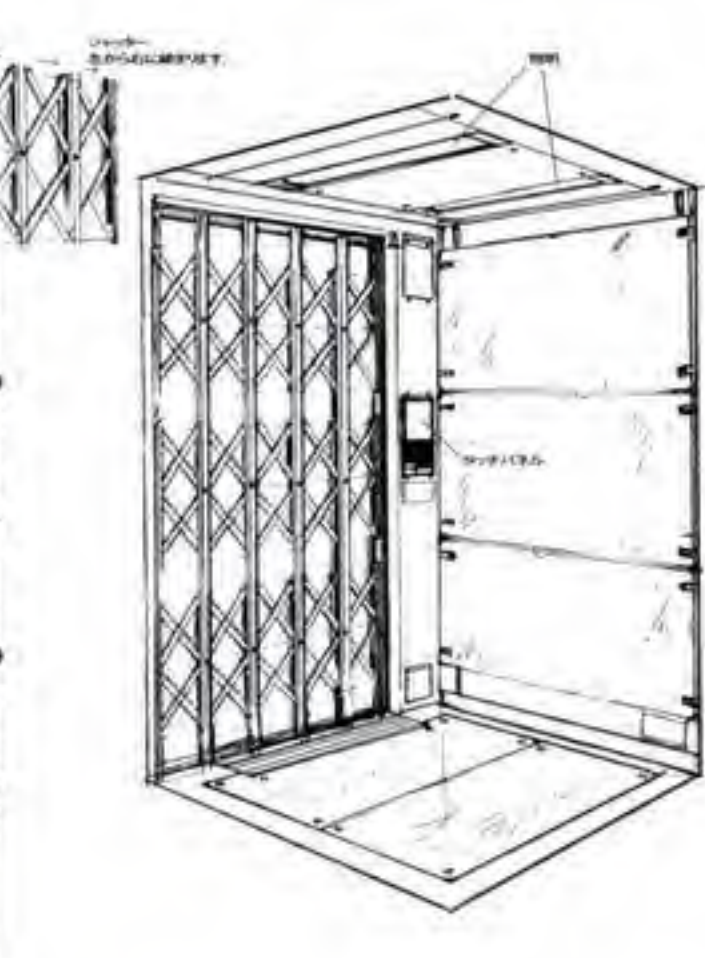


照明設備と配管類で覆われている天井。武骨さは度重なる改修の表れだろうか。

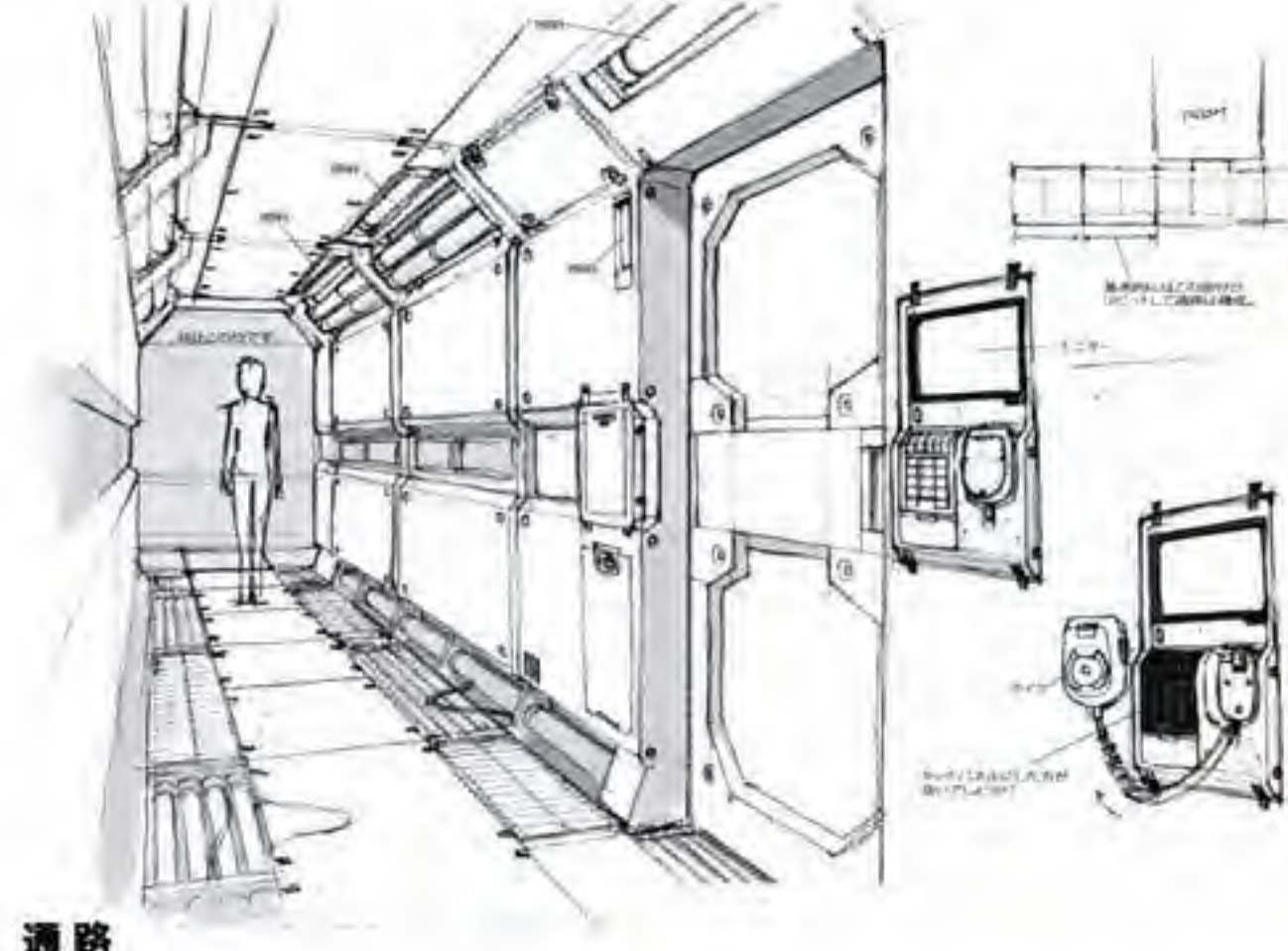
フロントキャノピー



エレベーター

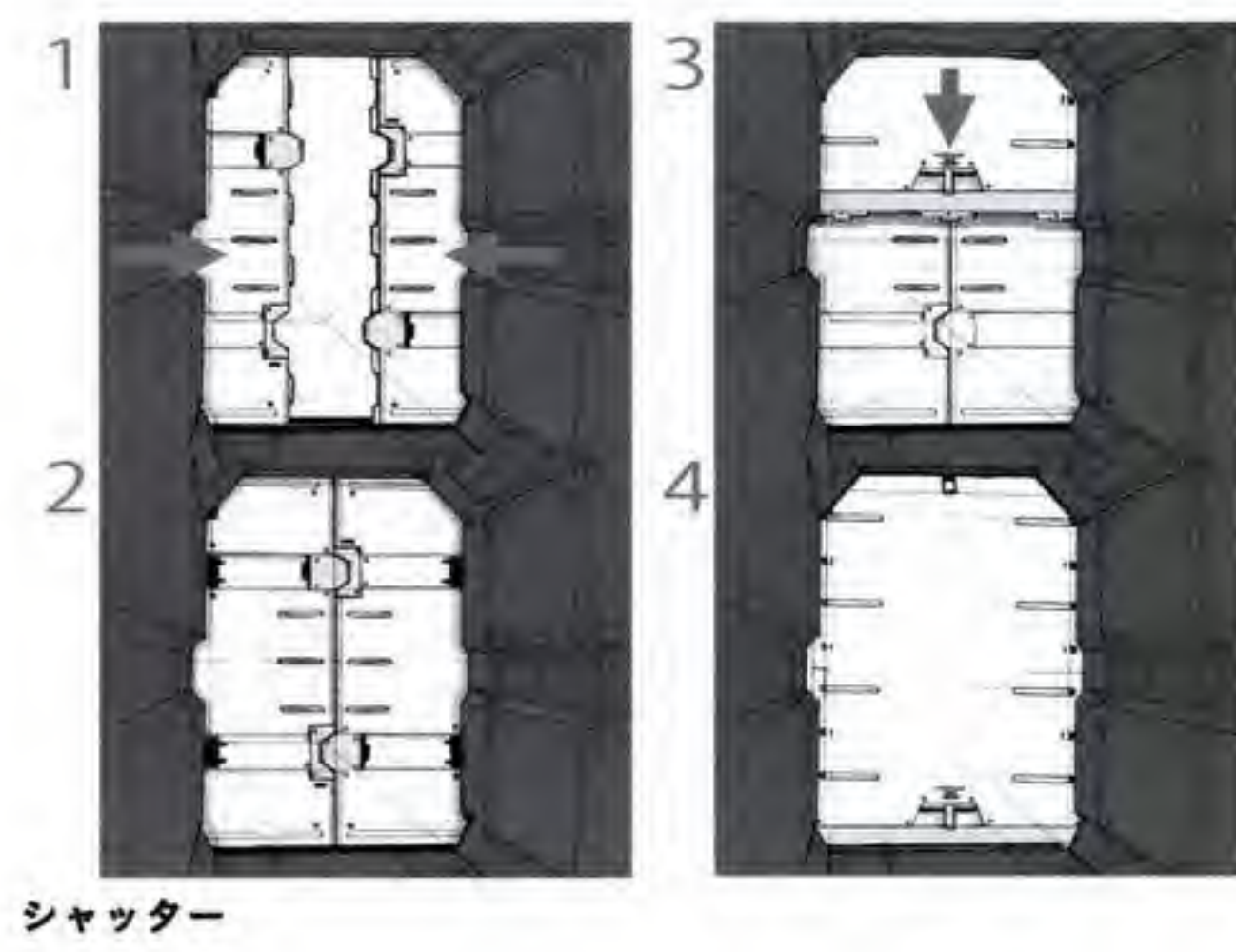


通路

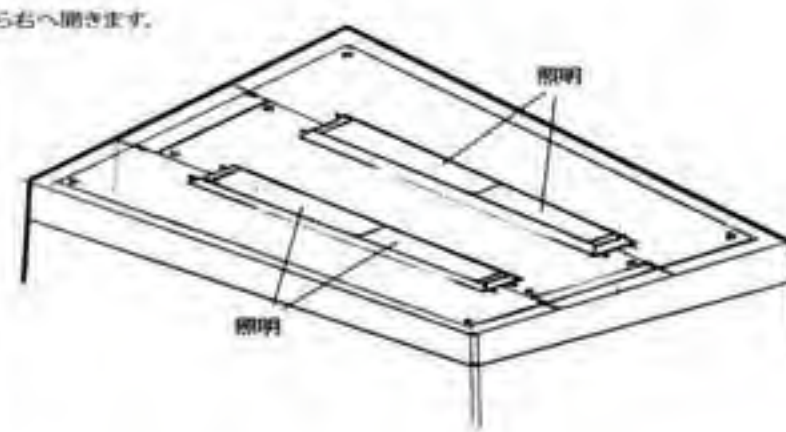
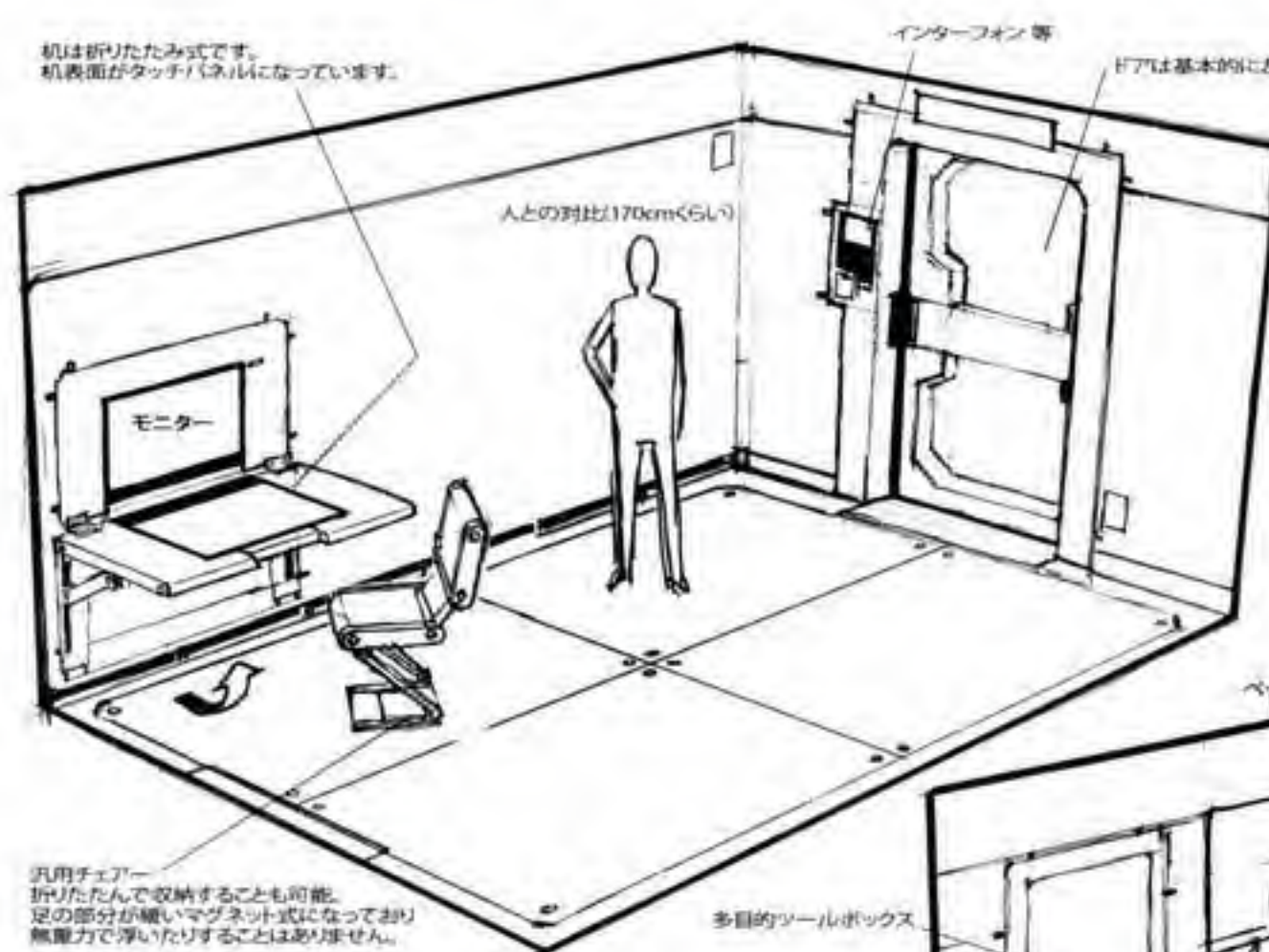


大型タンク脇の通路 (#6)

大きな窓が設置されている通路で、艦外を眺めることができる。オルガが三日月やビスケットと相談したり、私的な会話を交わすこともあった (上写真)。

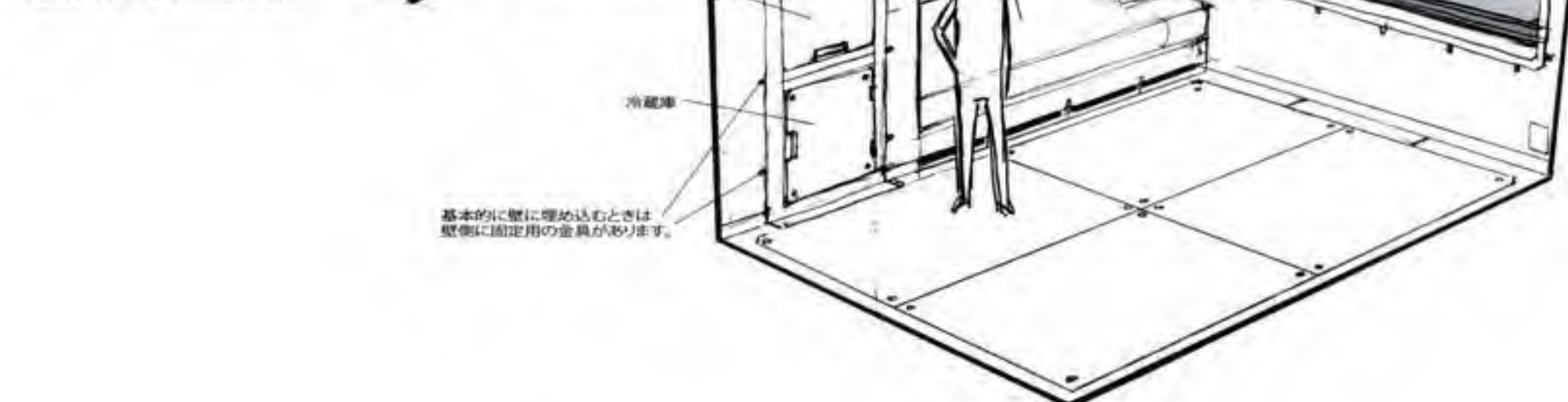


シャッター



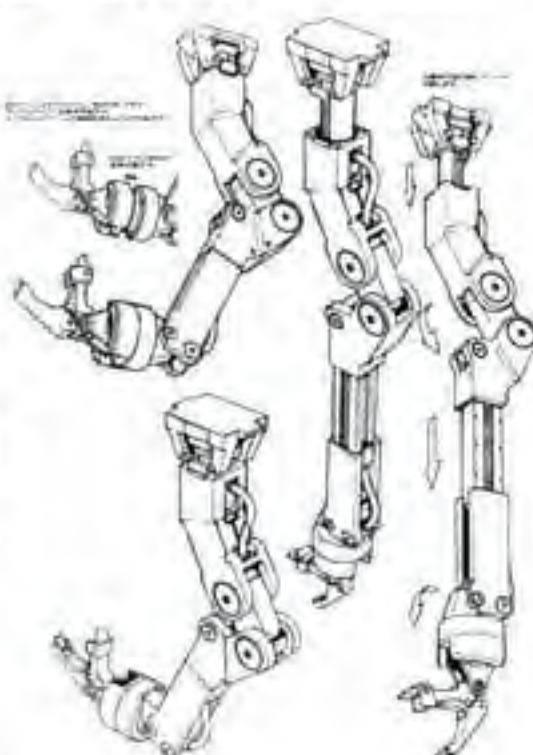
乗員の居室

ベッド、ツールボックス (冷蔵庫)、パネル一体型のデスクなどシンプルな構成の部屋。

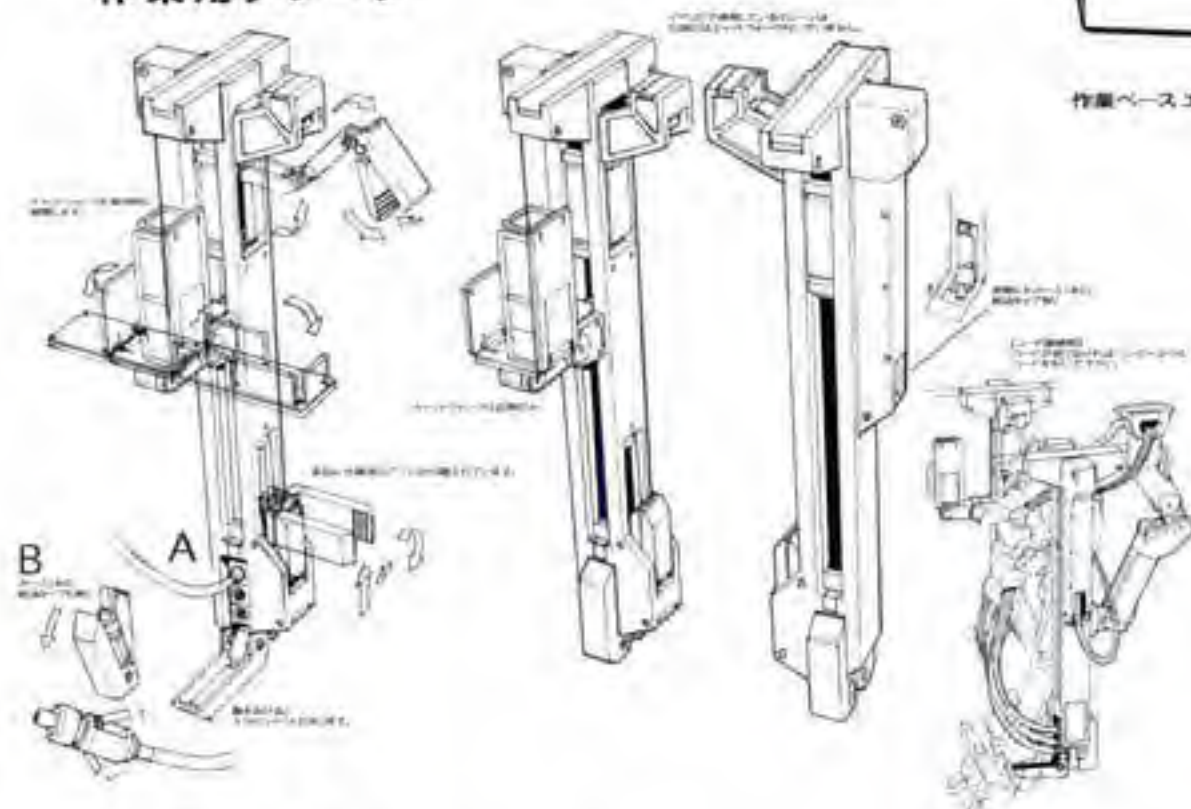


モビルスーツ用 ハンガー

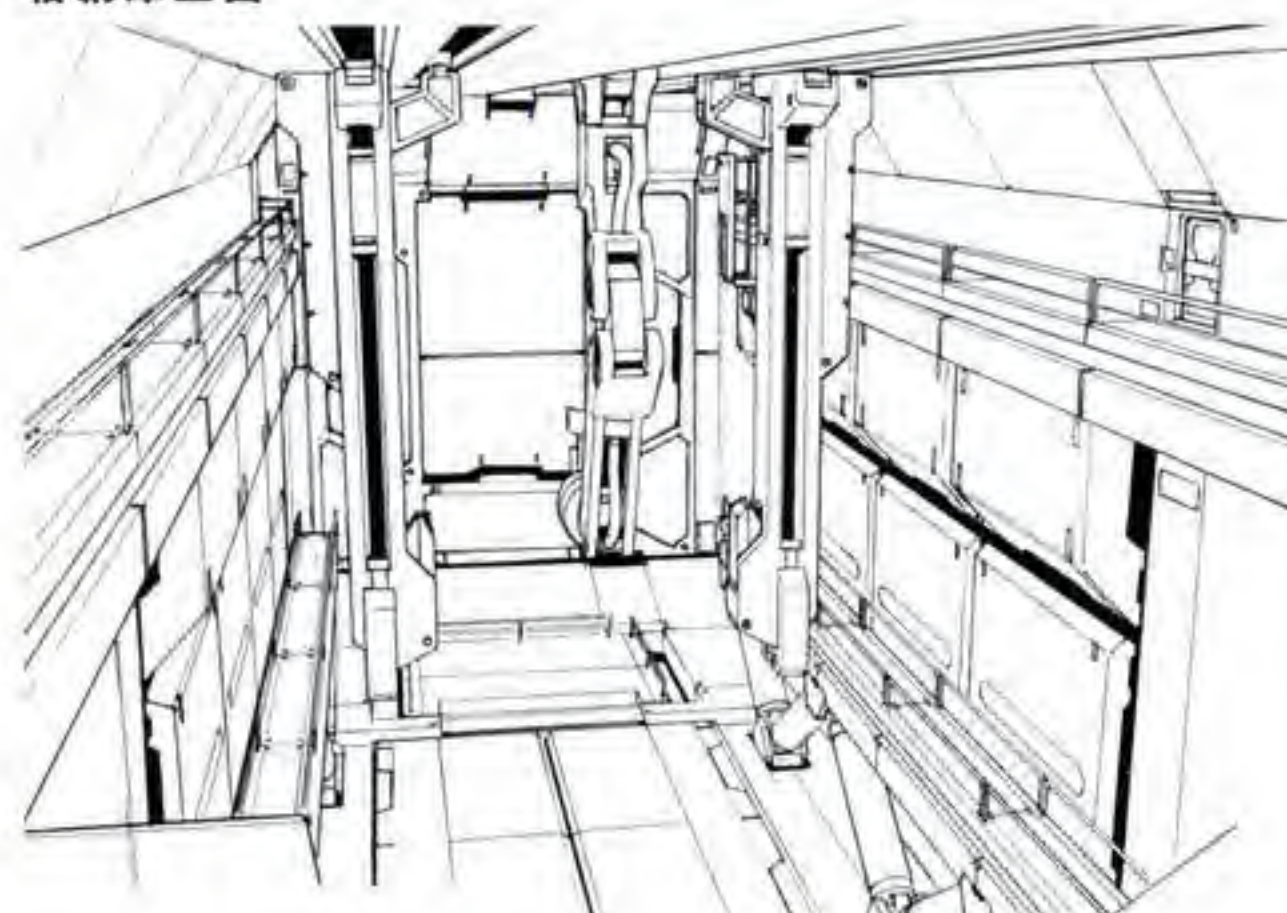
ハンガーの先端にあるアームは、モビルスーツの腰部にマウントしている。そのため、待機時は宙吊り状態で維持される。作業用クレーンは2対1組で運用する。



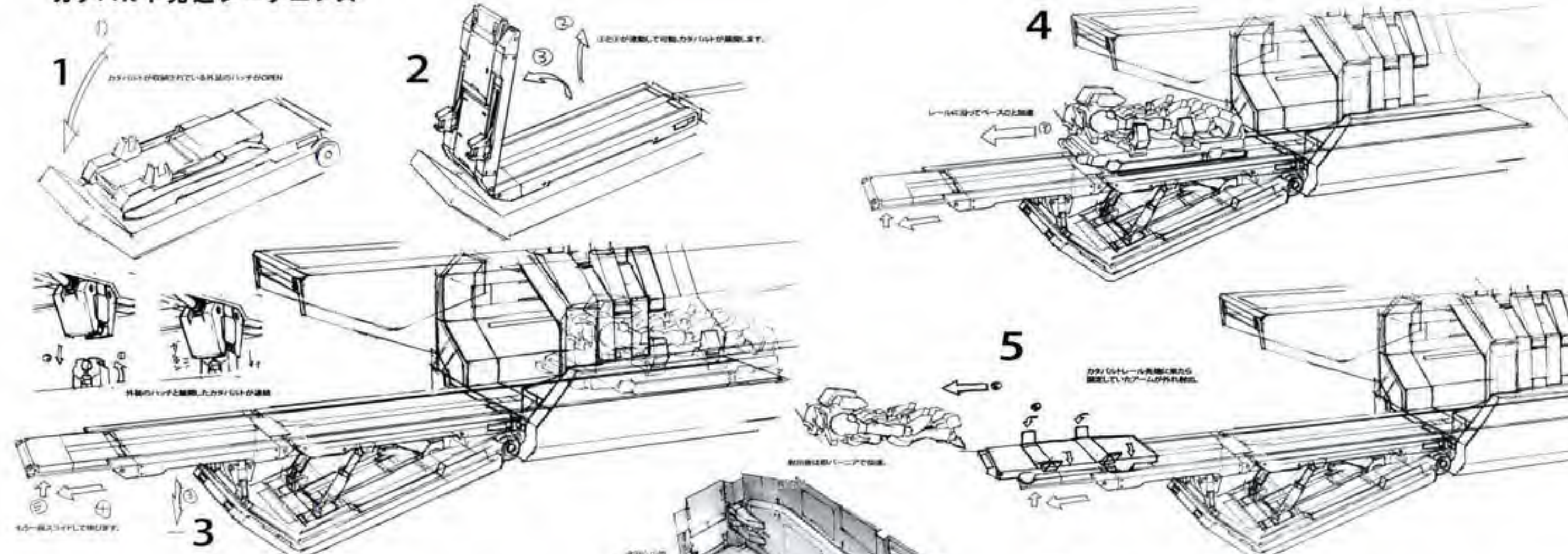
作業用クレーン



格納庫正面

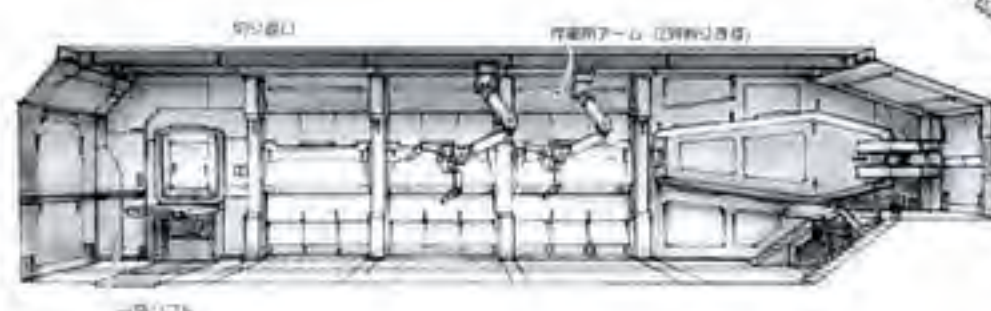


カタバルト発進シーケンス



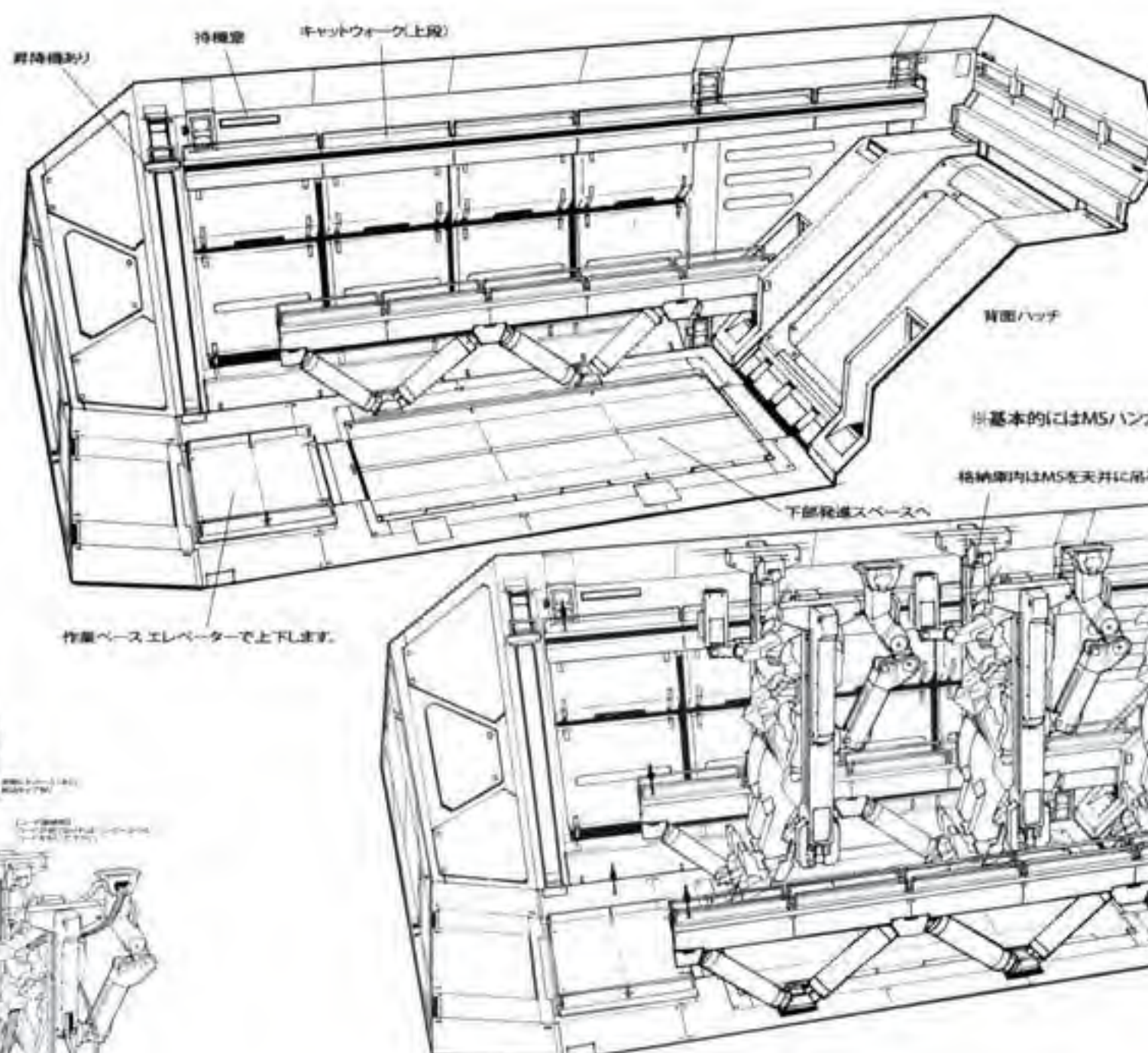
後部格納庫

イザリビ艦体後部の格納庫。こちらは搬入した物資などを運搬するスペースとして利用される。リフトや作業用アームを備える。



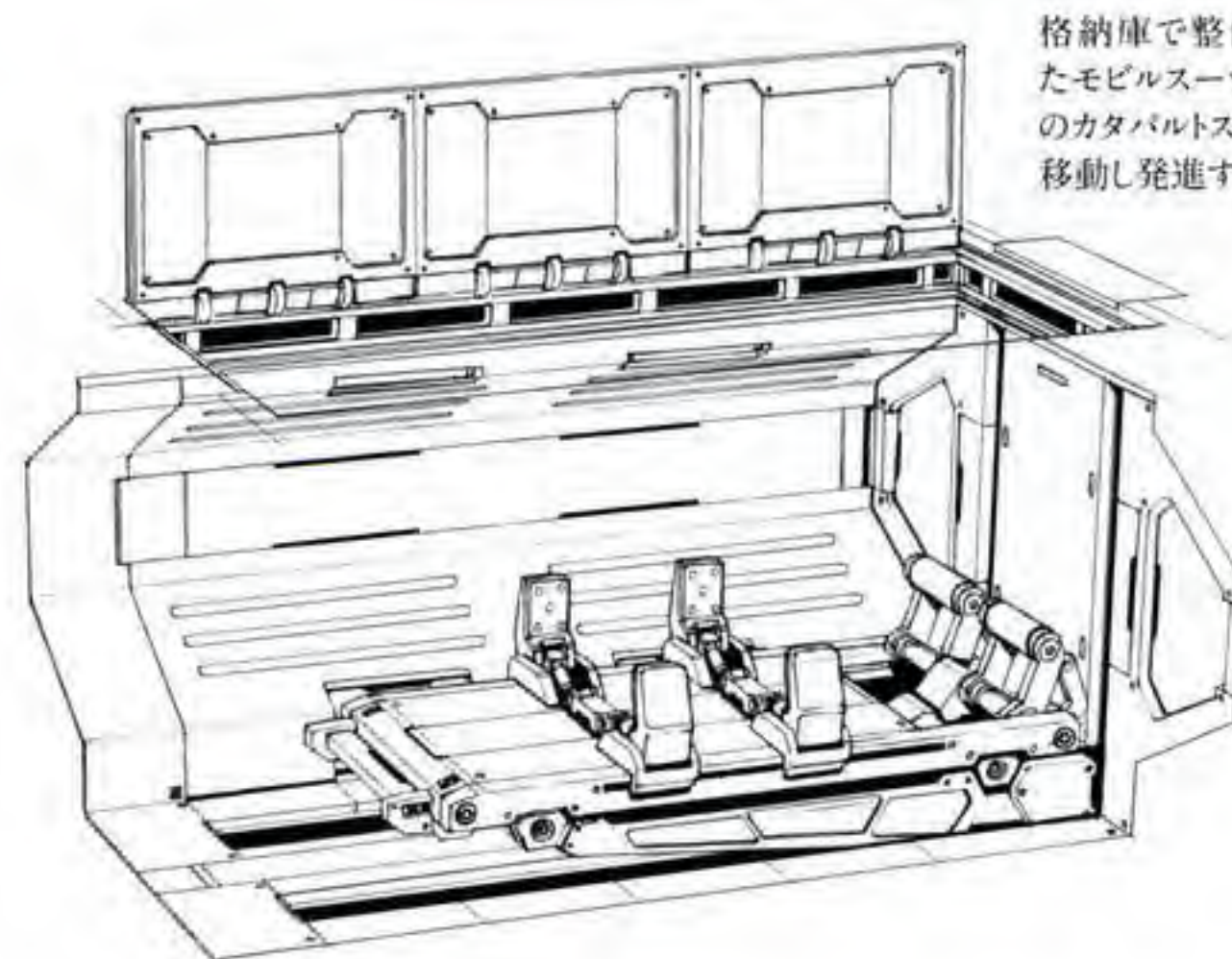
格納庫全景

ガンダム・バルバトスなどのモビルスーツ用格納庫。モビルスーツのハンガーは3基、作業用クレーンを2基備える。



カタバルト全景

格納庫で整備を終えたモビルスーツは下部のカタバルトスペースへ移動し発進する。

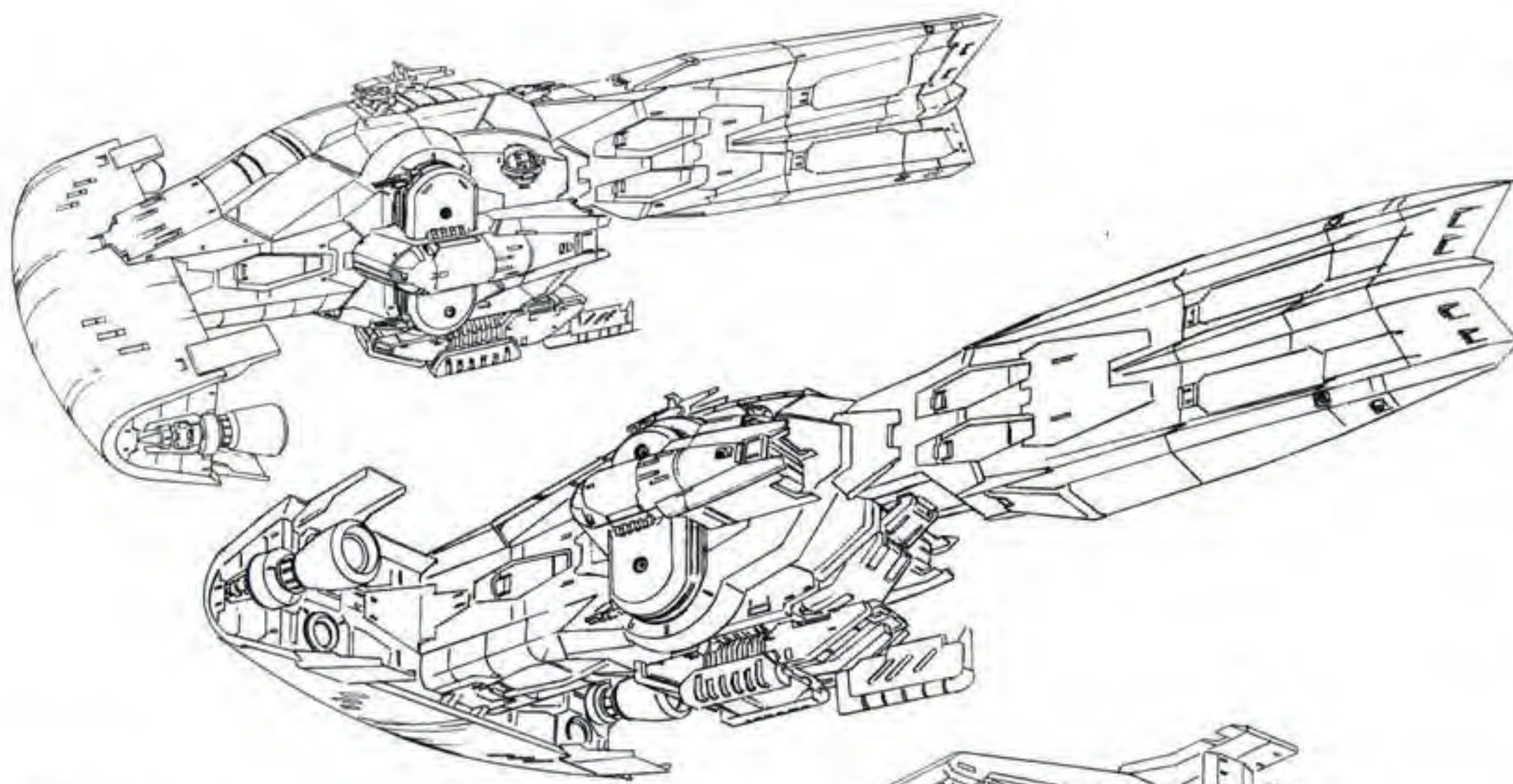


整備士：
ヤマギ・ギルマトン

無口な少年だが機械整備が得意で、雪之丞と共に自身の腕を活かし、整備士として皆のために奮闘する。

整備士：
ナディ・雪之丞
・カッサバ

鉄華団の整備士。元々はモビルワーカーが専門だが、モビルスーツの整備もこなす「おやっさん」。



MECHANIC TYPE & AFFILIATION

強襲装甲艦

【ティワズ】

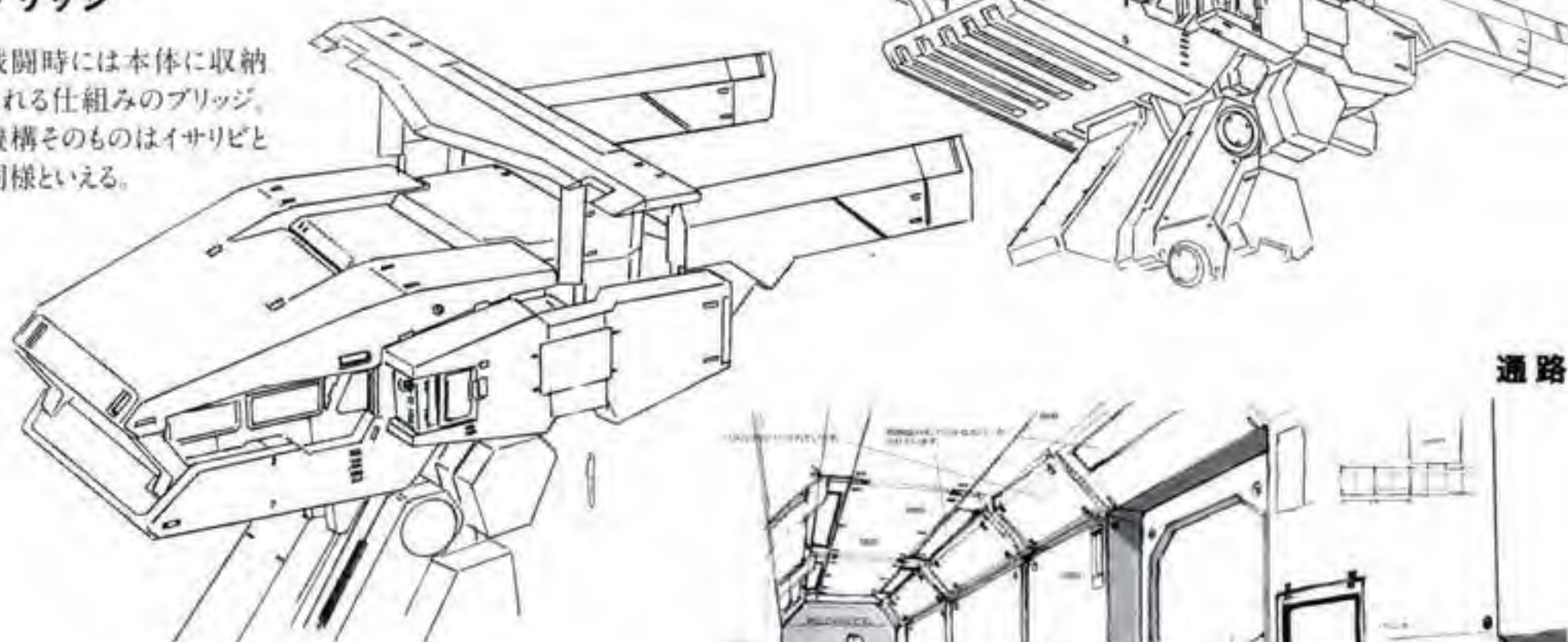


ハンマーヘッド

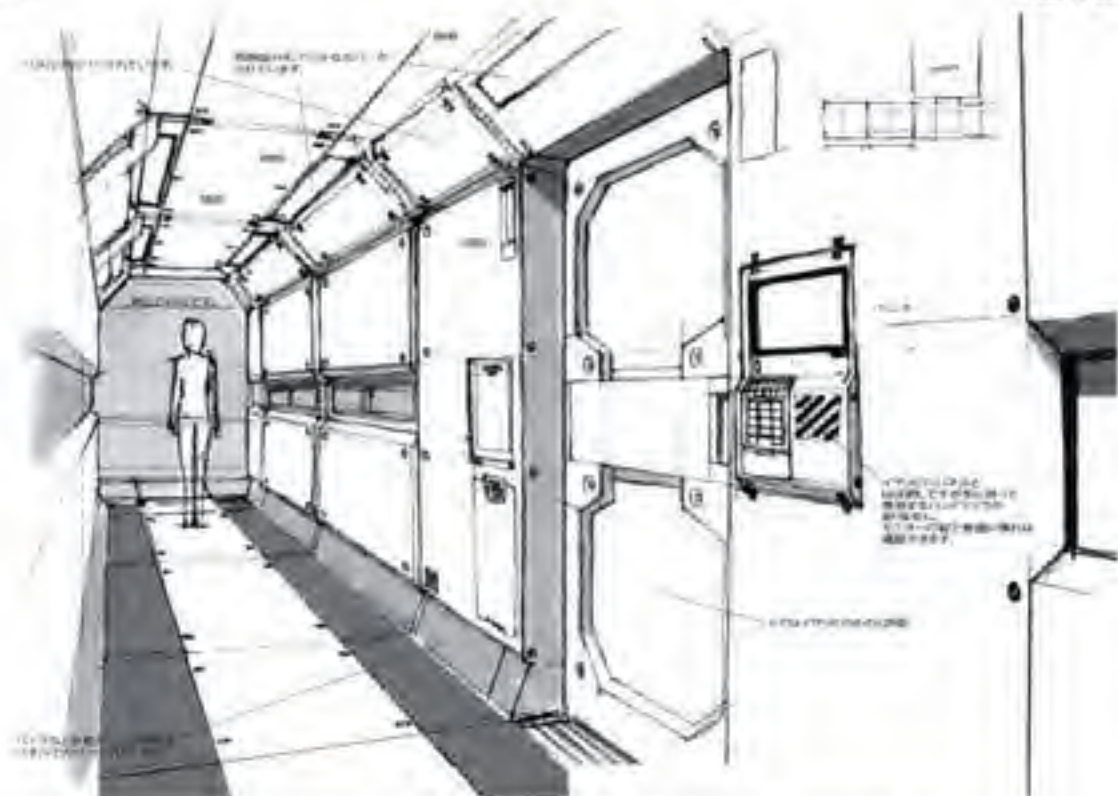
HAMMERHEAD

ブリッジ

戦闘時には本体に収納される仕組みのブリッジ。機構そのものはイサリビと同様といえる。



通路

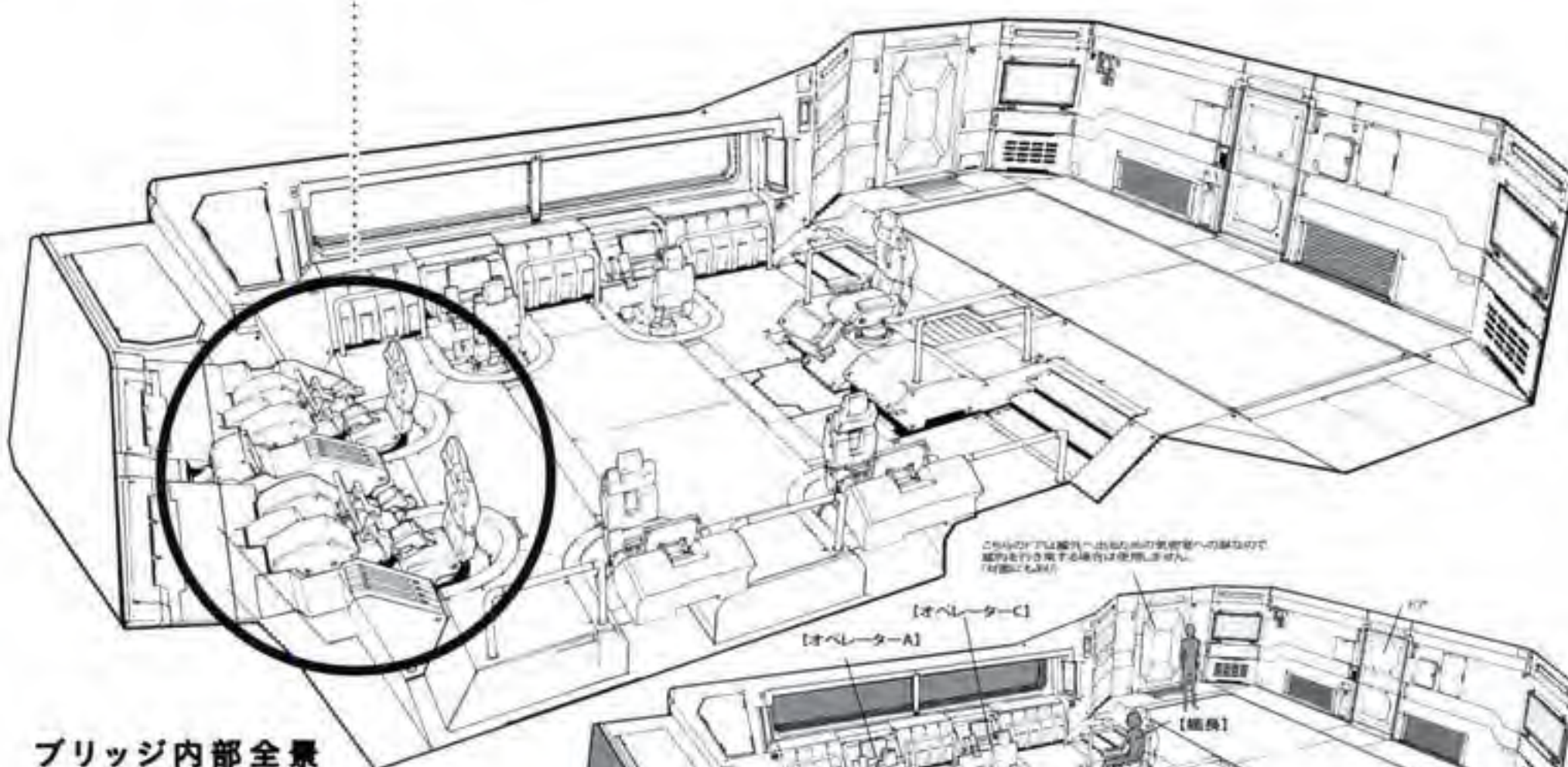


前方オペレーター席

右舷側にエーコ・タービン、左舷側にビルト・タービンが着座し、それぞれ操舵と火器管制を担当する。

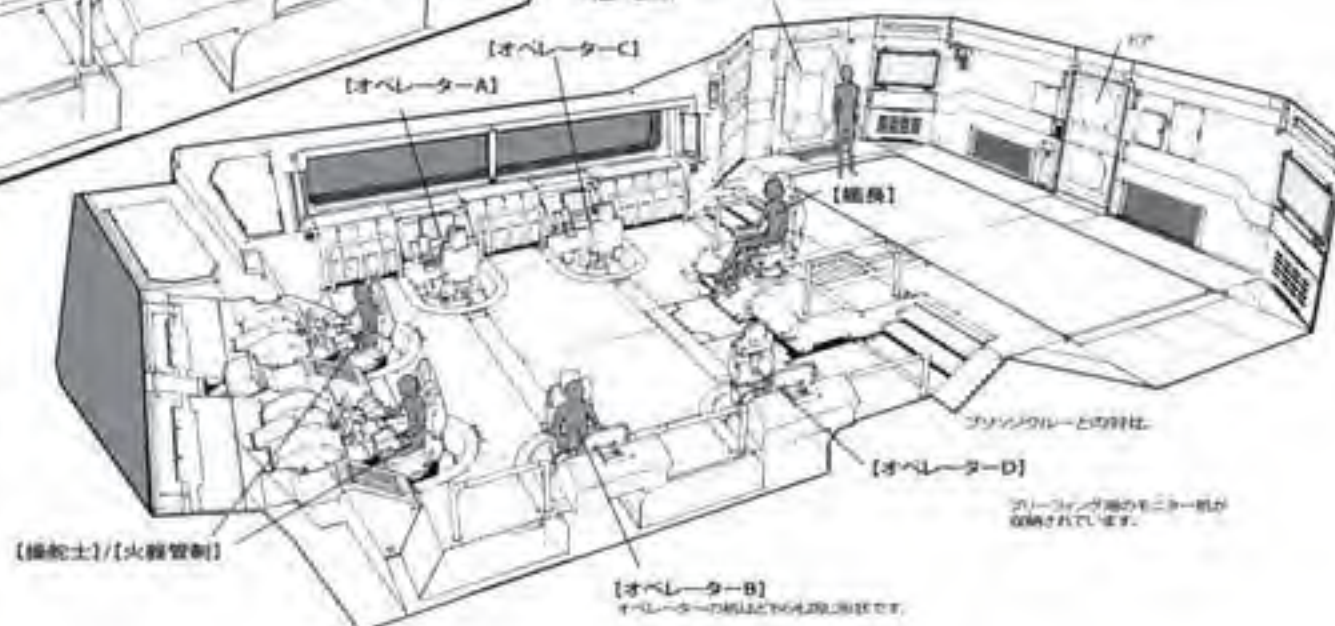


25



ブリッジ内部全景

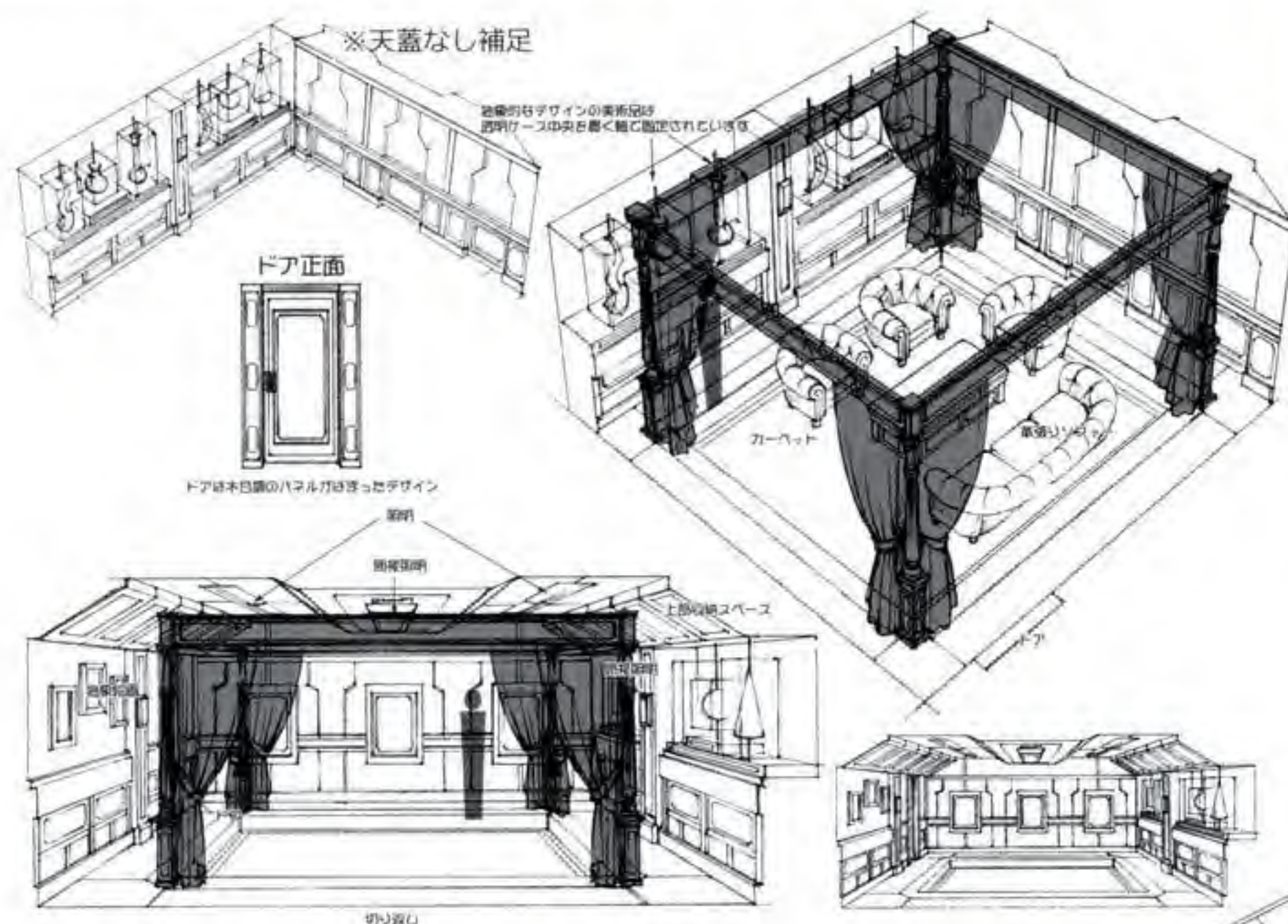
ハンマーヘッドのブリッジにおける各席のレイアウトなどは、イサリビのブリッジよりも広い印象。後方のオペレーター席が4席となっているのも特徴。ただし中央に艦長席が設置されている点は同じである。



艦長：
名瀬・タービン

ティワズに属し、タービンを率いる伊達男。やがてオルガの兄貴分として精神的にも物質的にも支える存在に。





応接室

天蓋やソファー、豪華な調度品や絵画に囲まれているハンマーヘッドの応接室。戦闘艦らしからぬ佇まいである。



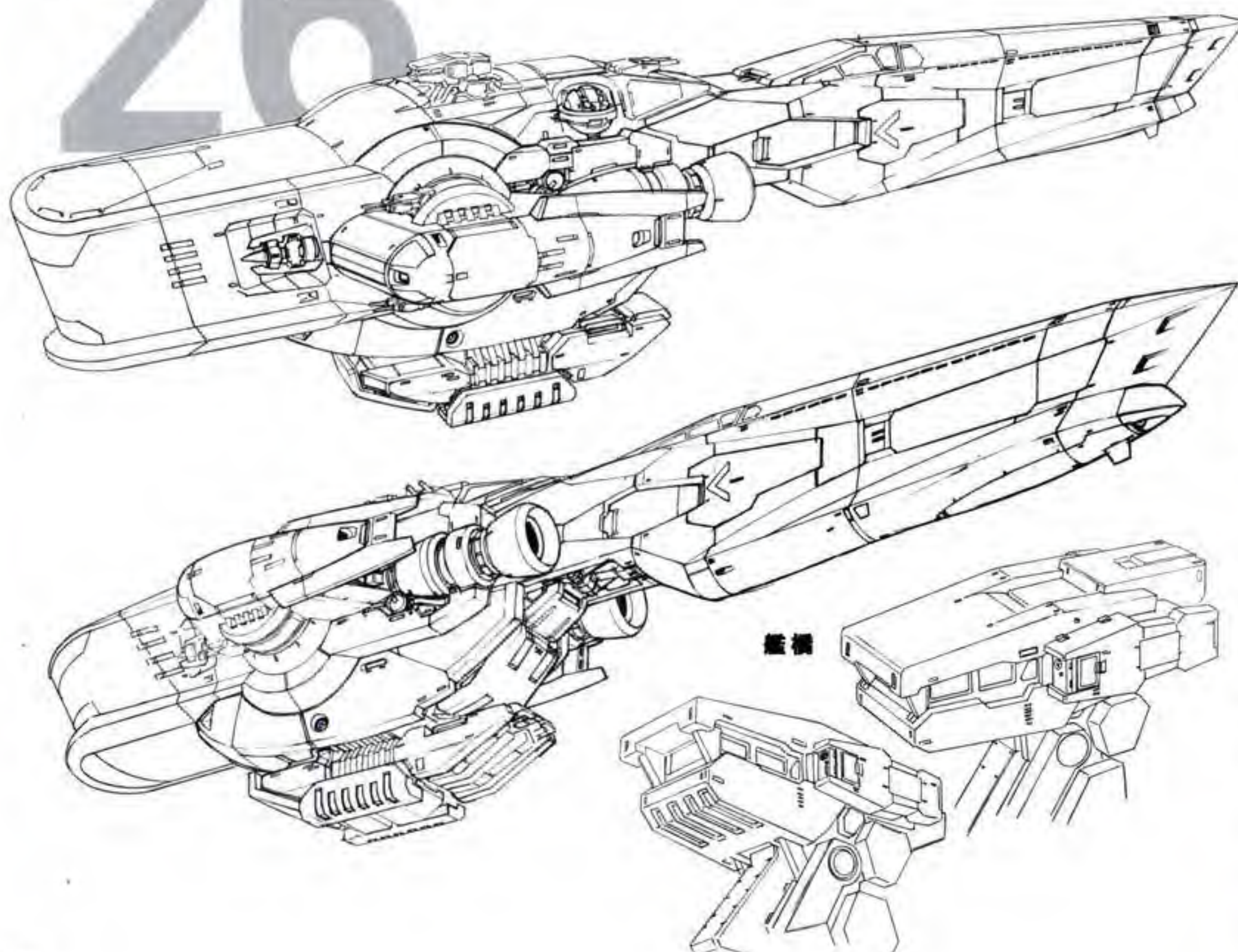
食堂

イサリビとほぼ同じ作りの食堂。ただ壁の側面は窓ではなくモニターとなっている。



子ども部屋

名瀬と女性クルーとの間に生まれた子供たちのための部屋。託児所でもあり、雰囲気はちょっとした保育園だ。タービンの艦艇ならではの部屋といえる。



MECHANIC TYPE & AFFILIATION

汎用戦艦

〔オルクス商会〕



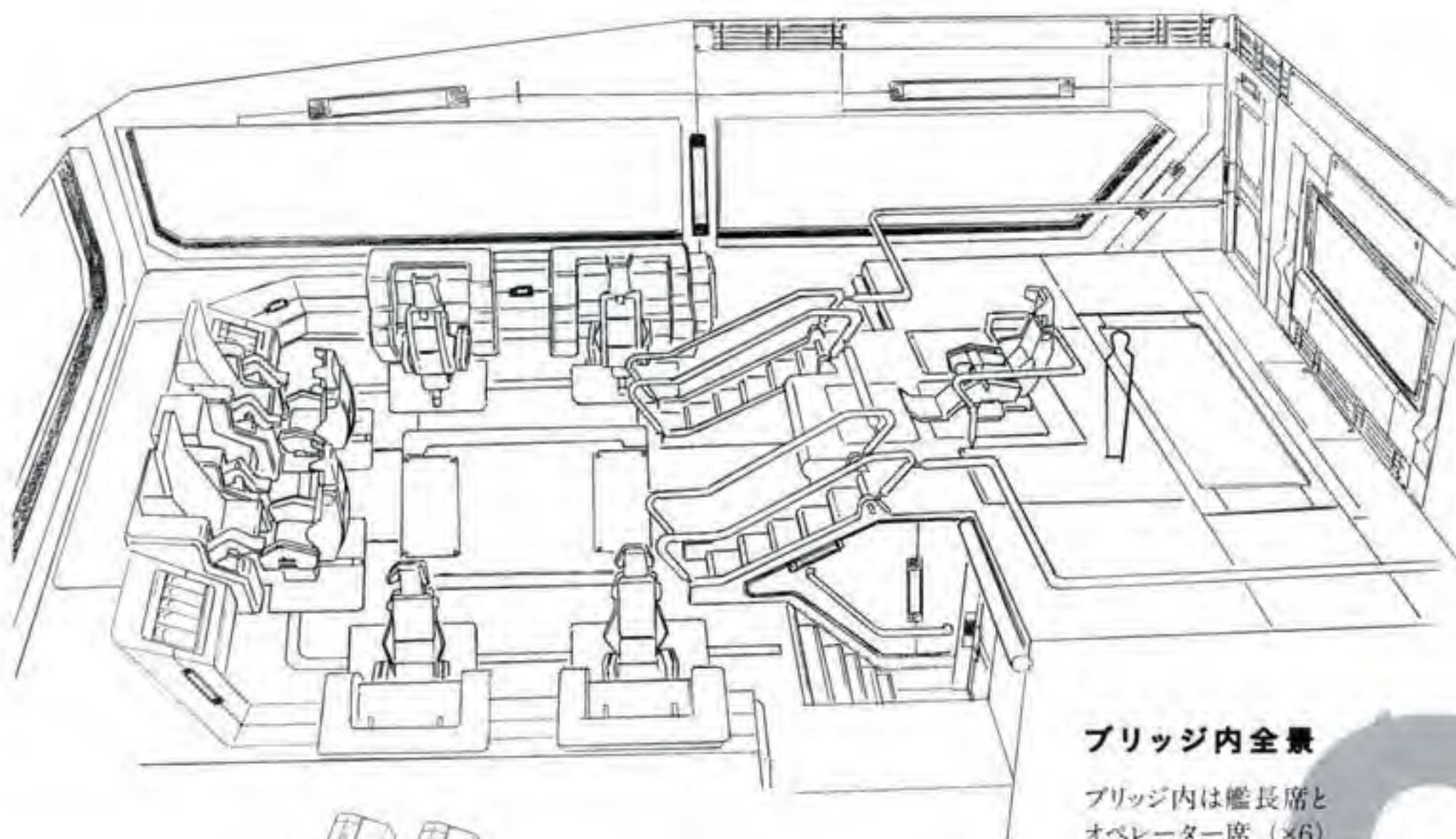
オルクスの船

ORCUS'S SHIP

オルクス商会の汎用戦艦。艦体は緑色。基本構造や各種装備などの構成はイサリビなどと似ている。火星脱出を図る鉄華団を阻止しようとするも失敗。

♪ オーナーのオルクス

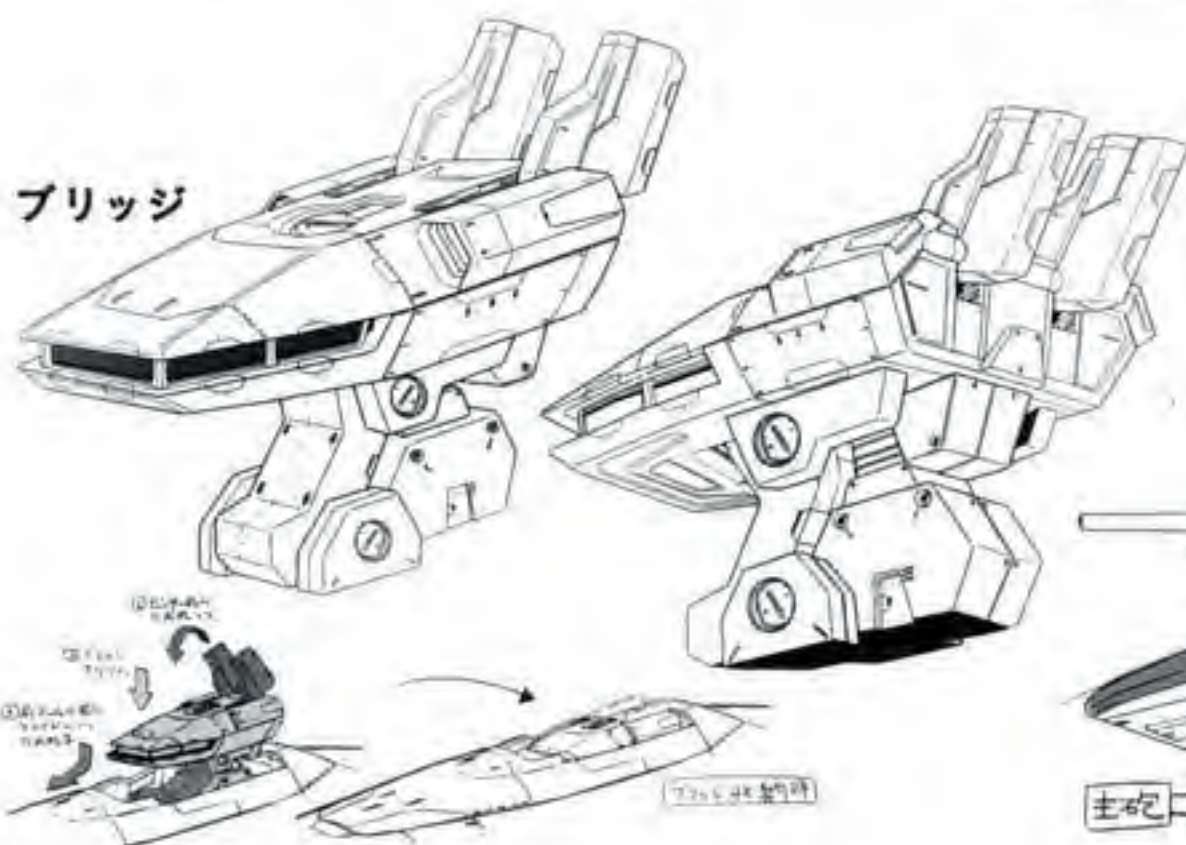




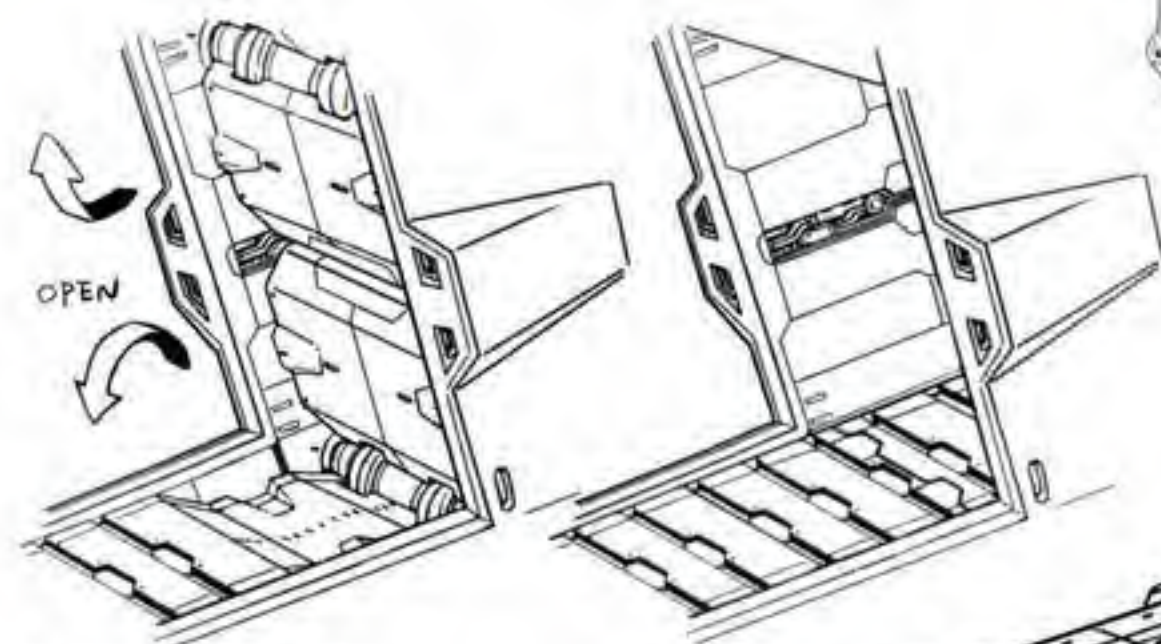
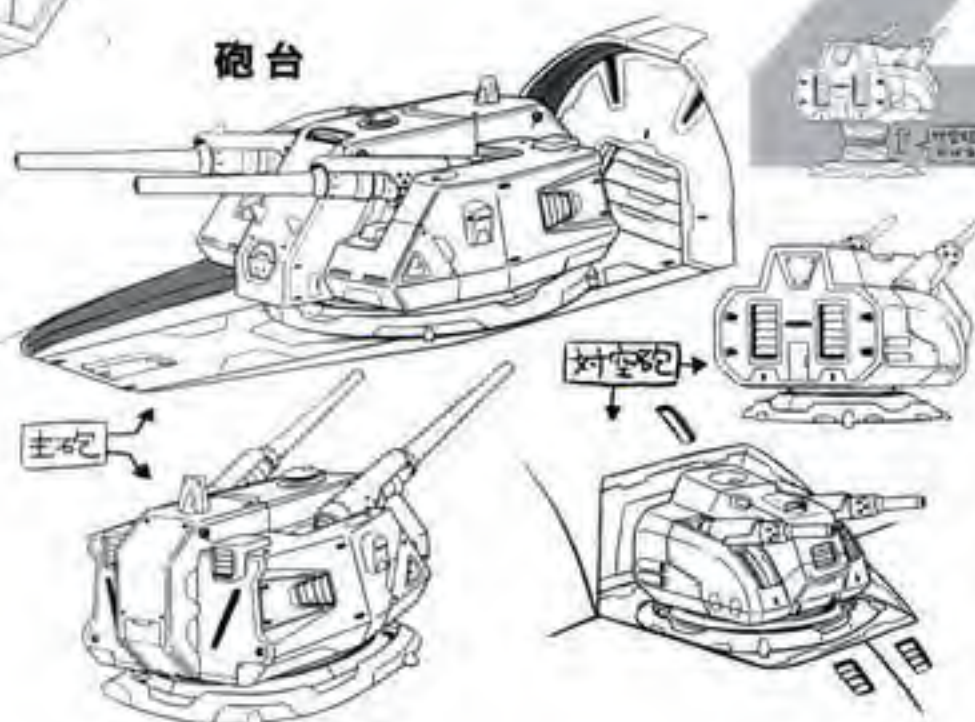
ブリッジ内全景

ブリッジ内は艦長席とオペレーター席（×6）という基本構成。艦長席は一段高い位置に設置されている。

ブリッジ

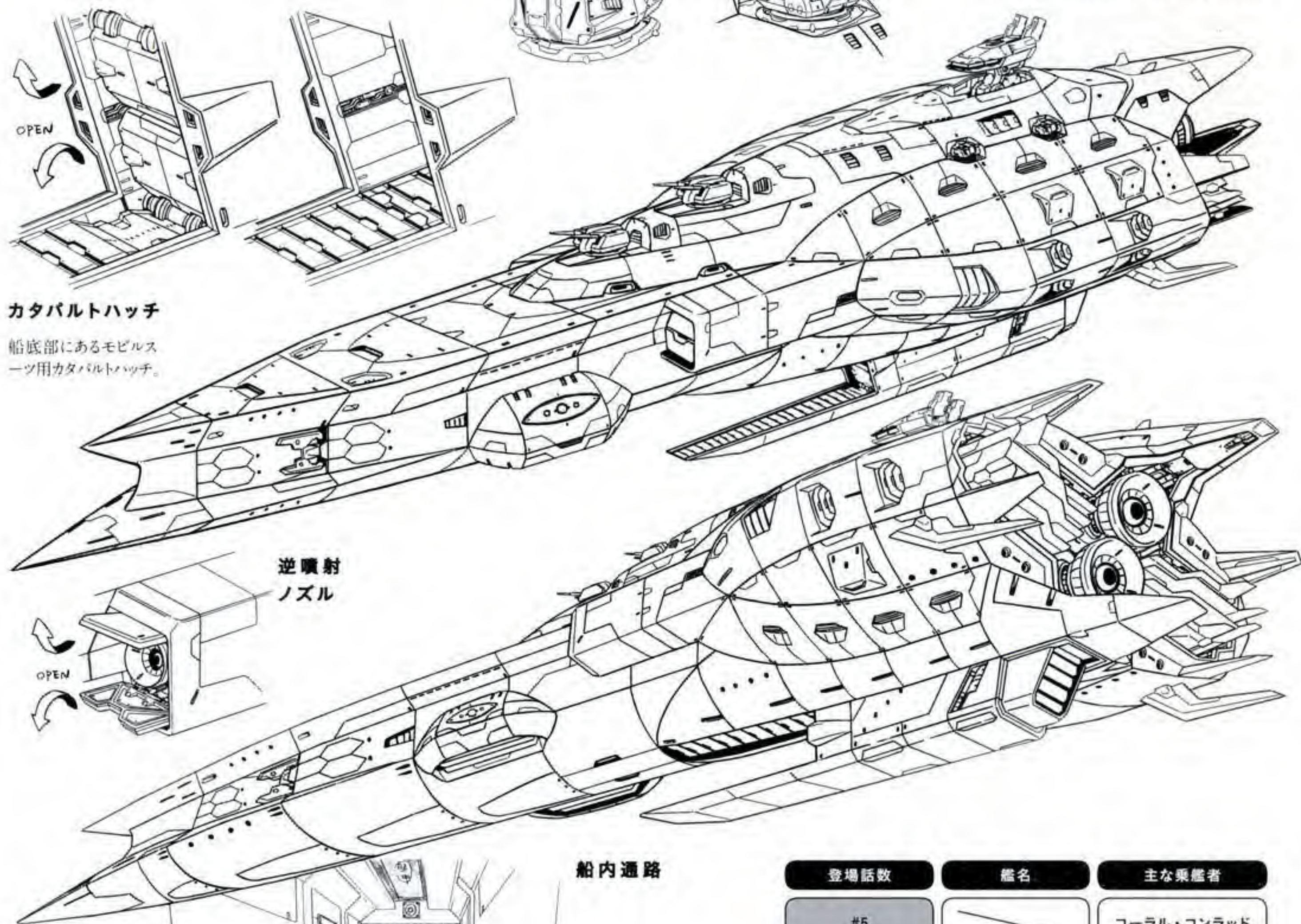


砲台

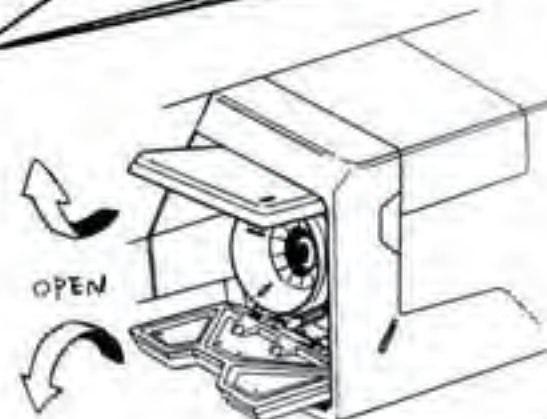


カタバルトハッチ

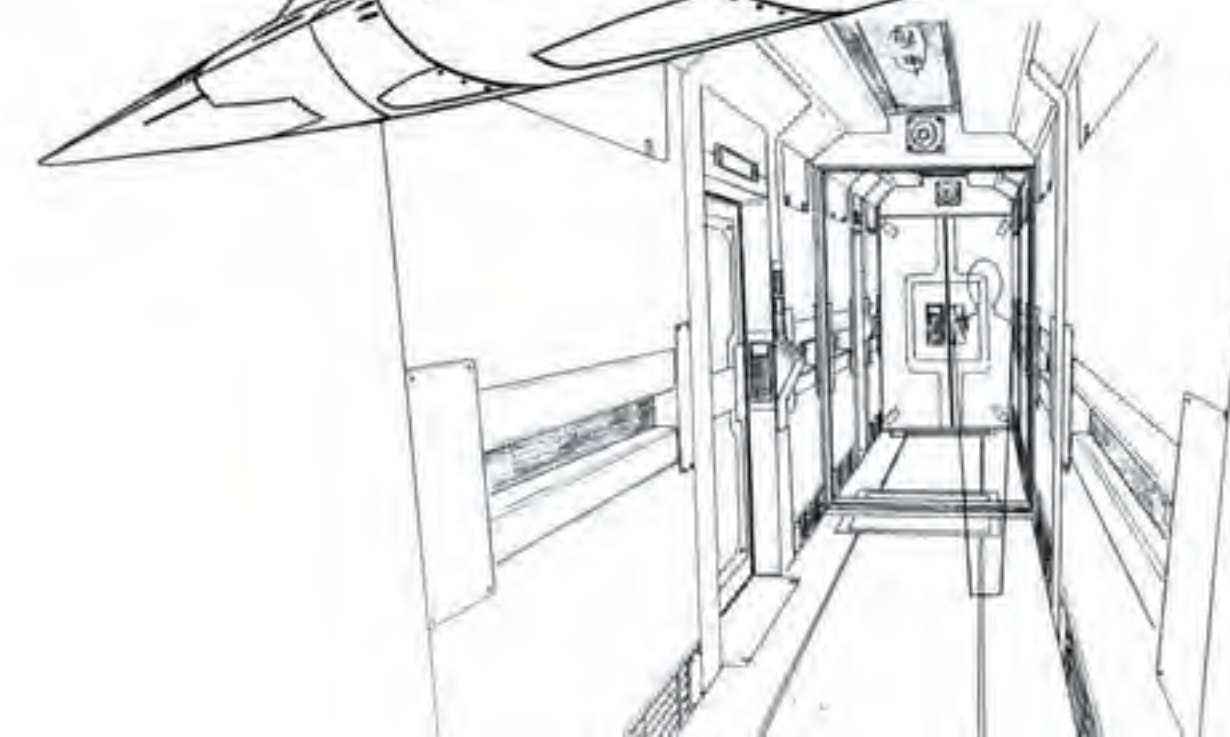
船底部にあるモビルスーツ用カタバルトハッチ。



逆噴射ノズル



船内通路



MECHANIC TYPE & AFFILIATION

戦艦

【ギャラルホルン】



ハーフビーク級

HALFBEAK CLASS

ギャラルホルンが運用する宇宙戦艦。エイハブ・リアクターとナノラミネートアーマーを搭載し、イサリビなどの強襲装甲艦とは違う思想で設計されている。特に艦首部分は細くラム状の鋭い形状をしている。主砲や対空砲といった火器類も装備し、艦体下部にはモビルスーツ用のカタバルトを備えている。同級艦は、アリアンロッド艦隊をはじめ、多くの部隊で運用されるポピュラーな艦艇といえ、セブンスターズのボードウィン家などは、自家用艦ともいえる専用艦を保有している。まさにギャラルホルン宇宙艦隊の主力戦艦といえるだろう。

登場話数

#5

#16~17、#19~20

#19~20

艦名

スレイブニル

ヴァナディース

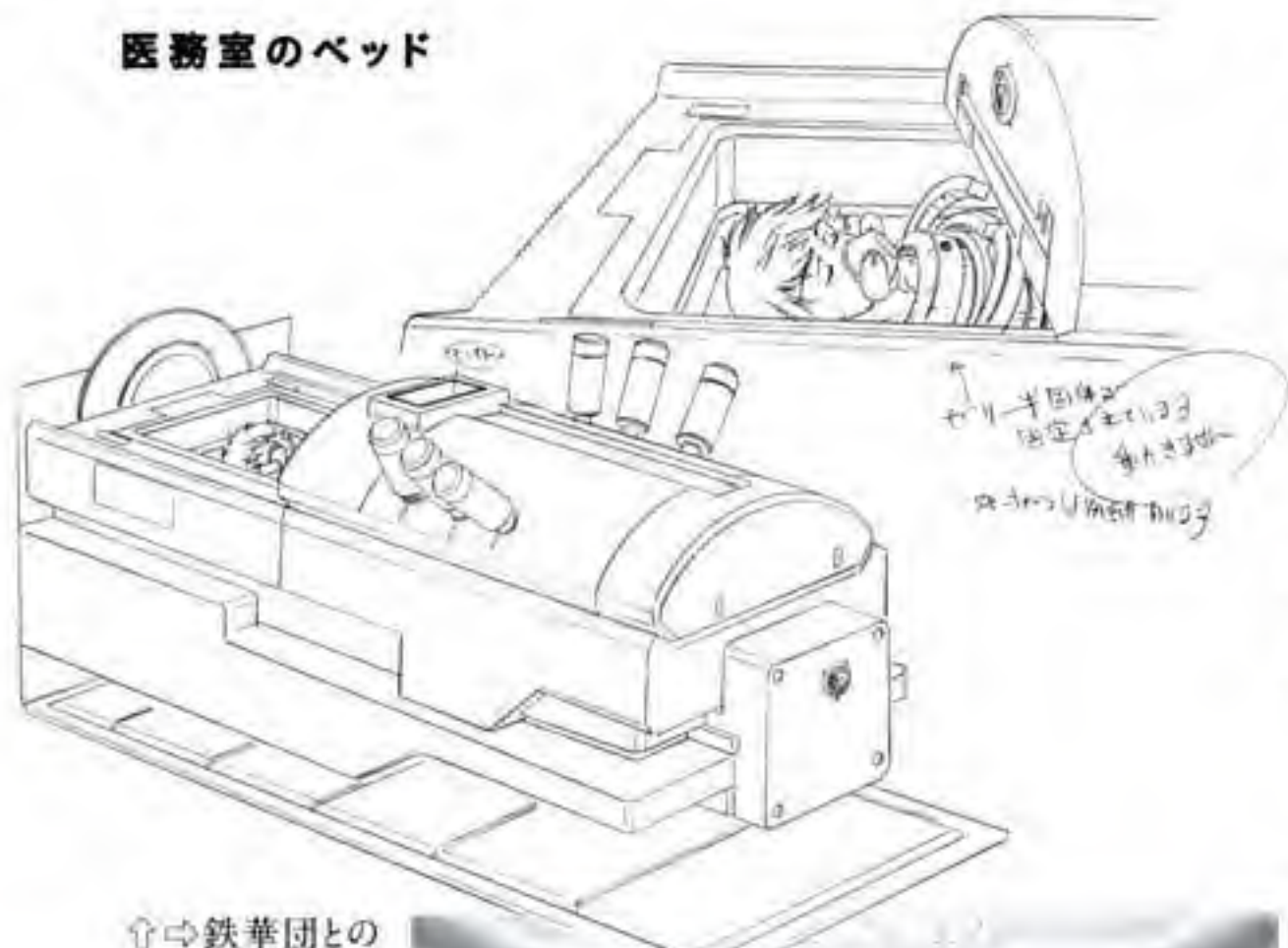
主な乗艦者

コーラル・コンラッド

ガエリオ・ボードウィン
アイン・ダルトン

カルタ・イシュー

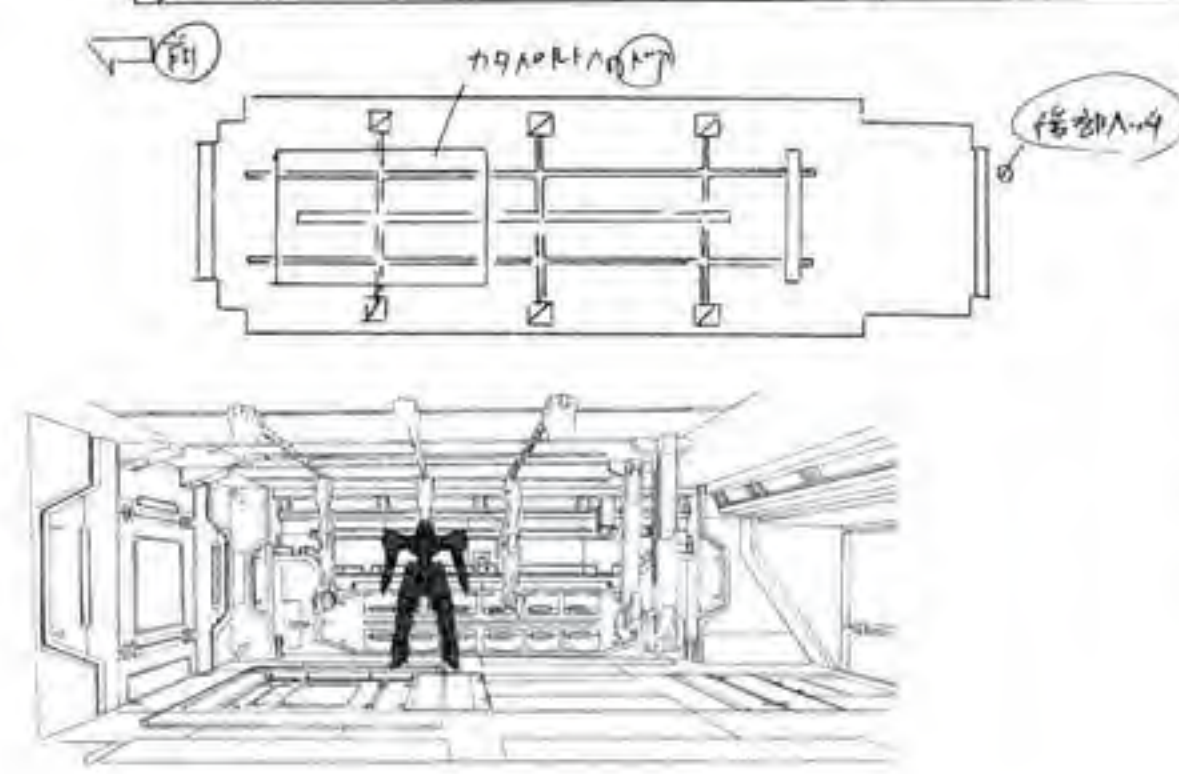
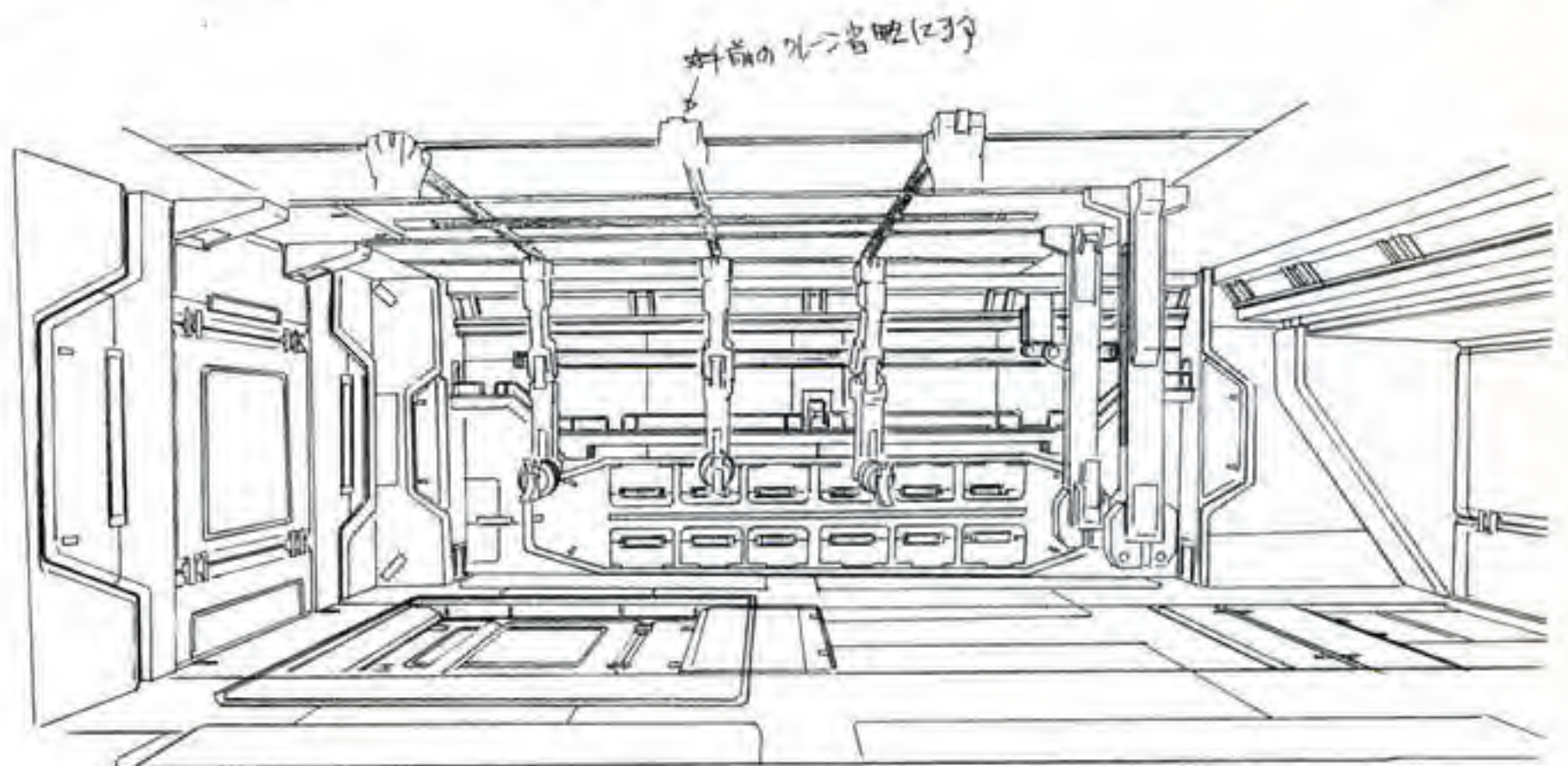
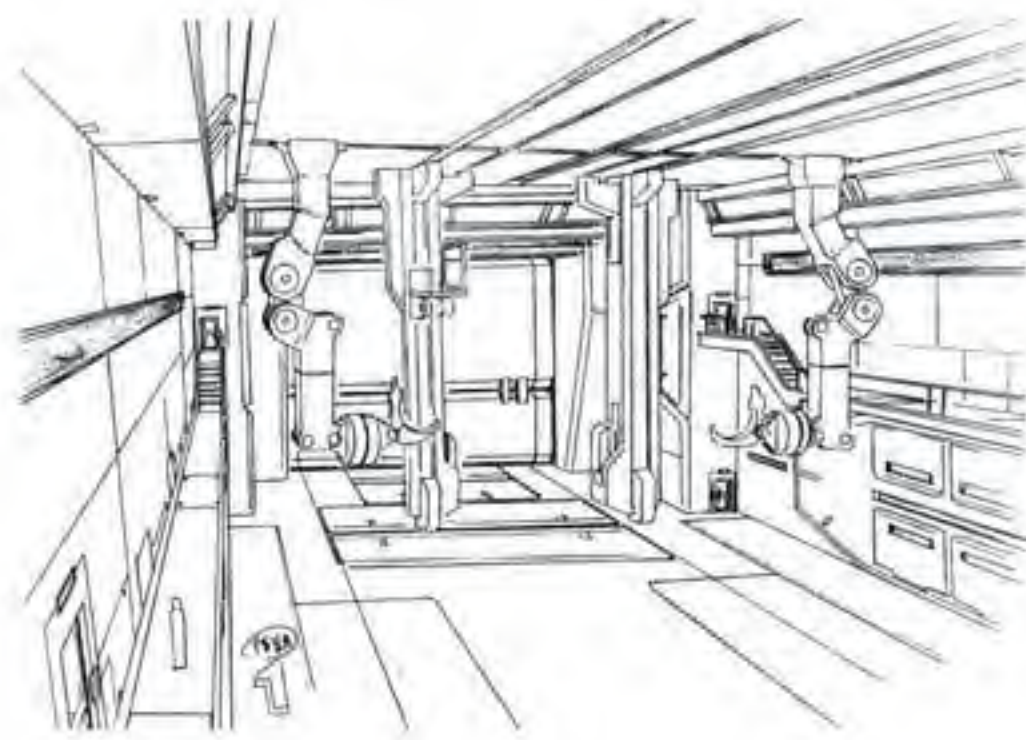
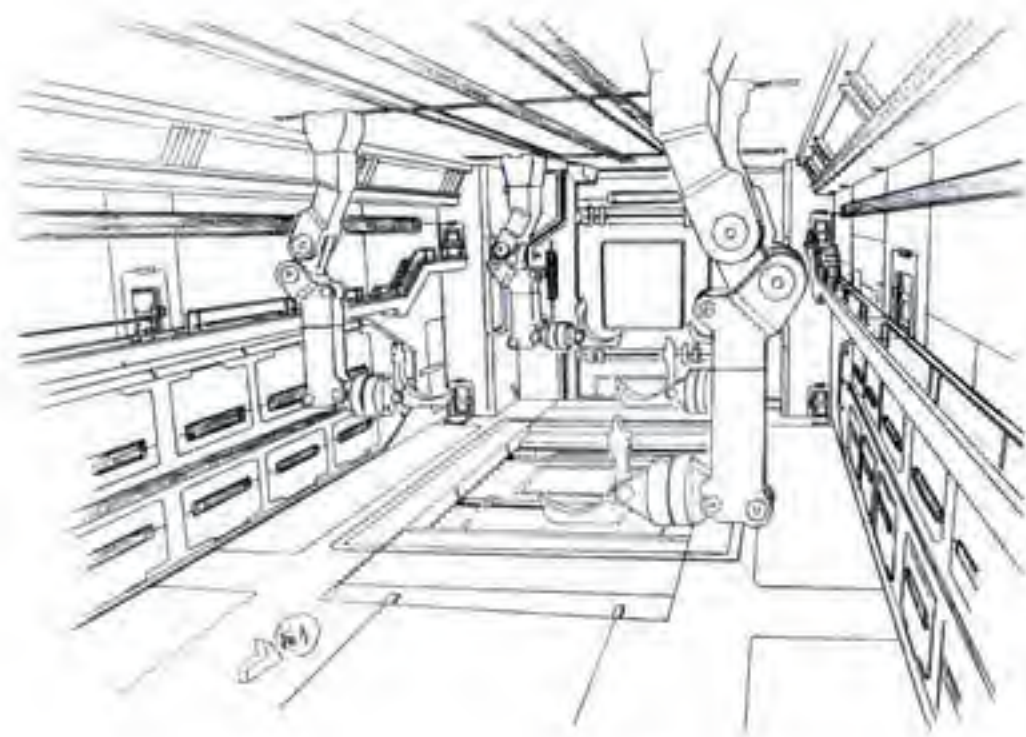
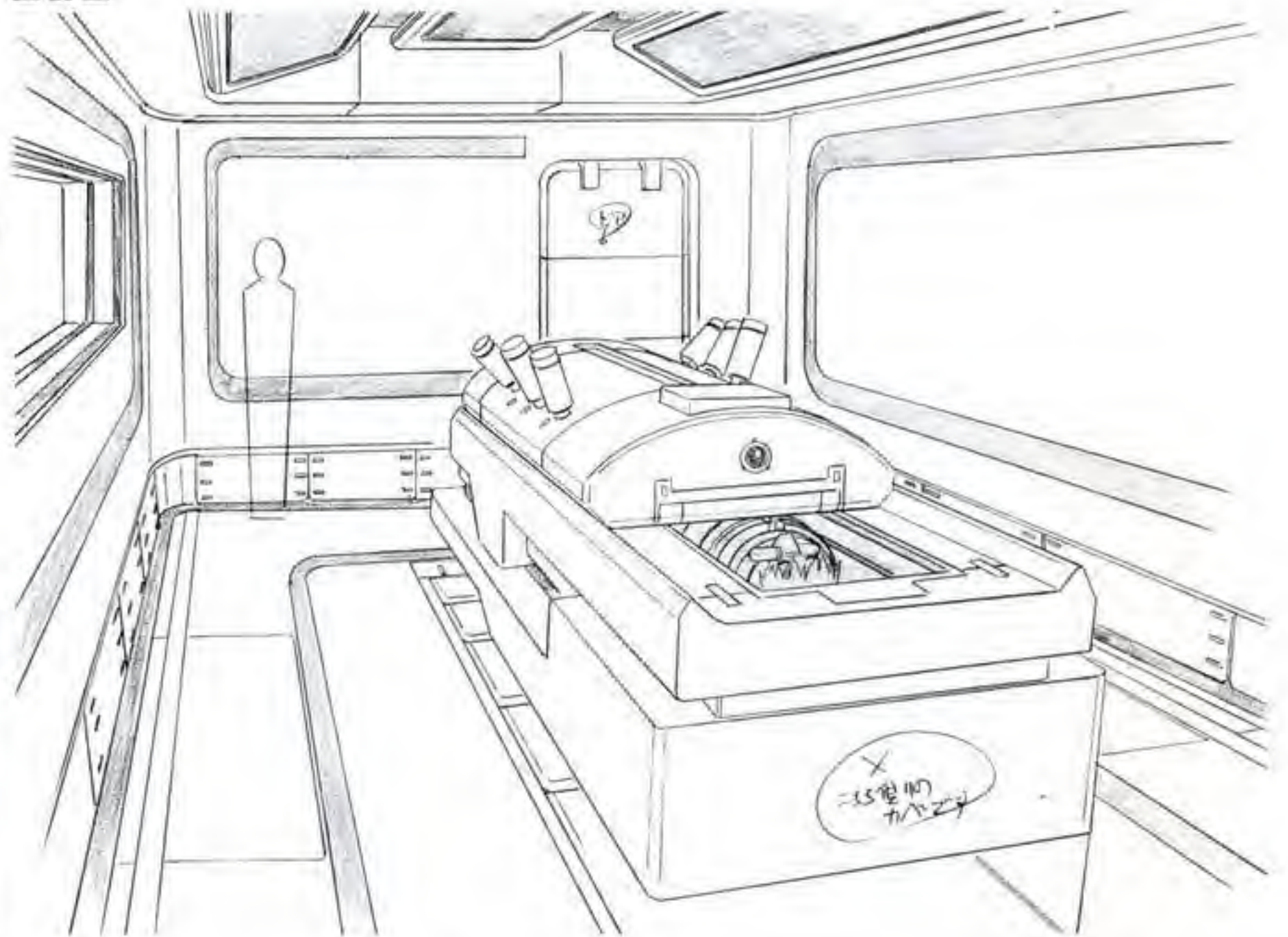
医務室のベッド



①鉄華団との戦いで重傷を負ったアインが、治療を受けるために入れられていたカプセル状のベッド。ナノマシンによる治療が行われたが、回復は不可能と診断される。



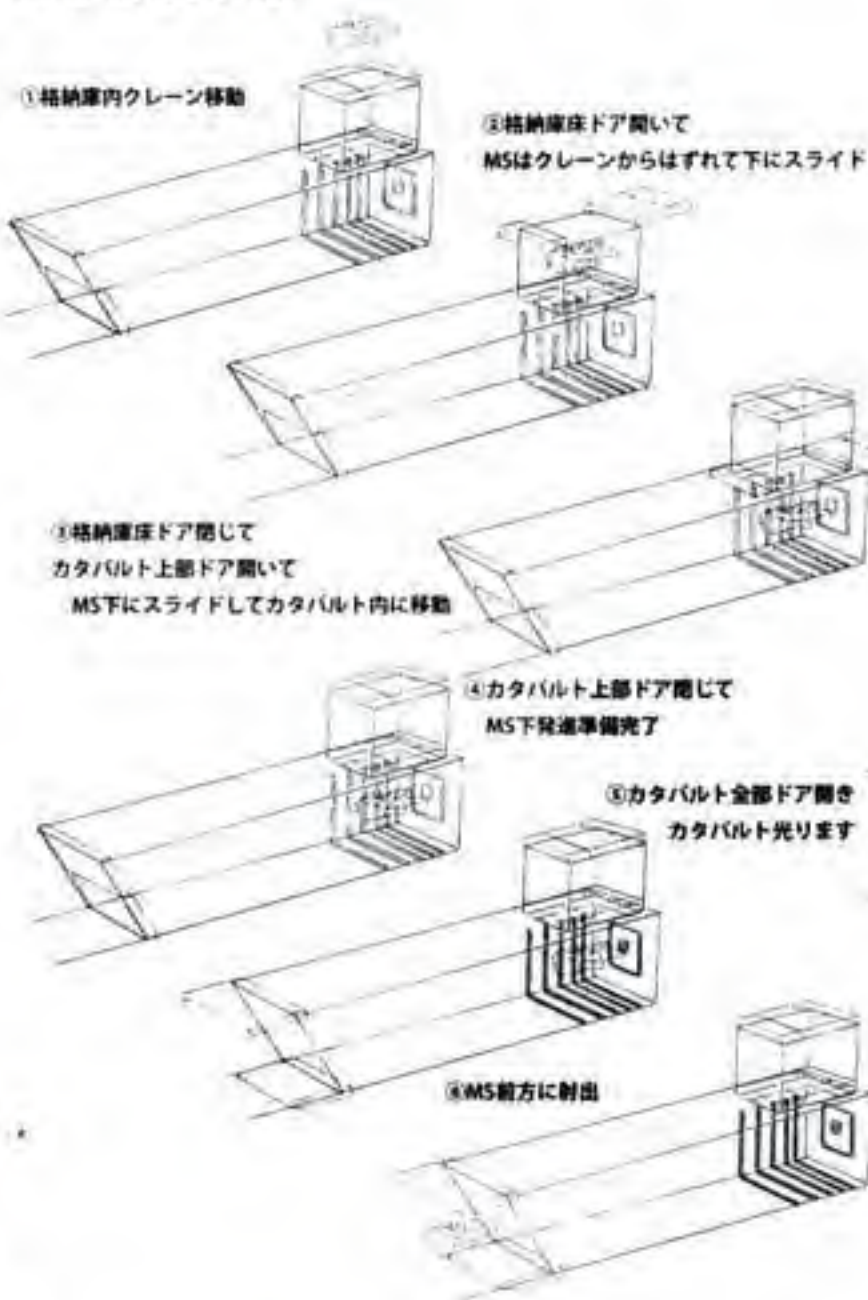
医務室



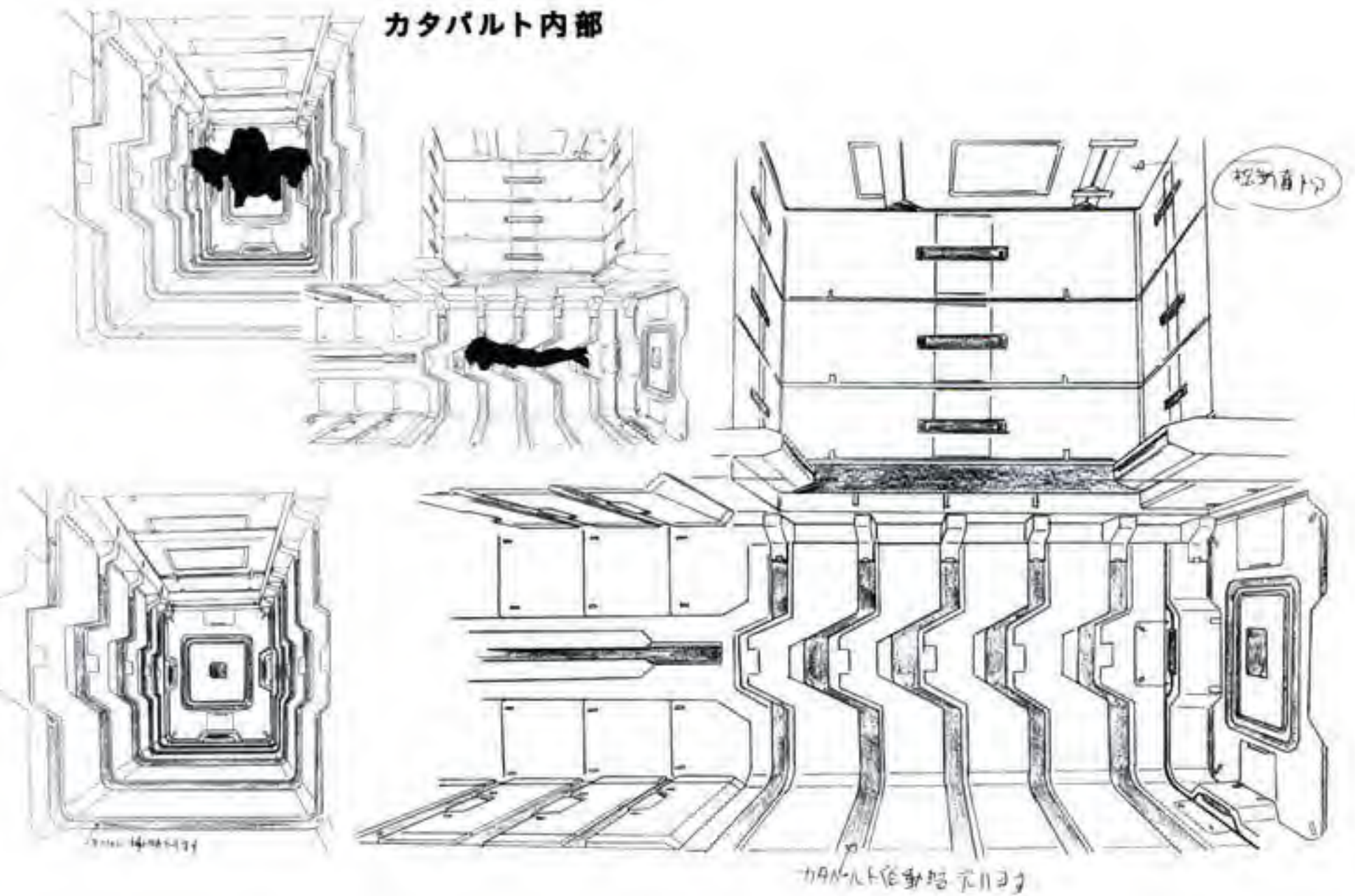
ハーフピーク級格納庫

上層階に格納庫、下層階にモビルスーツ発進用のカタバルトという構造は、イザリビなどと同じといえる。ただ、格納庫そのもののスペースは広く取られており、より多くの機体運用が可能となっている。モビルスーツ発進時は、格納庫床面の扉が展開しカタバルトに移送され射出される仕組みである。また帰艦した機体は後部ハッチから収容される。

MS発進手順



カタバルト内部



MECHANIC TYPE & AFFILIATION

クルーザー

[ギャラルホルン]

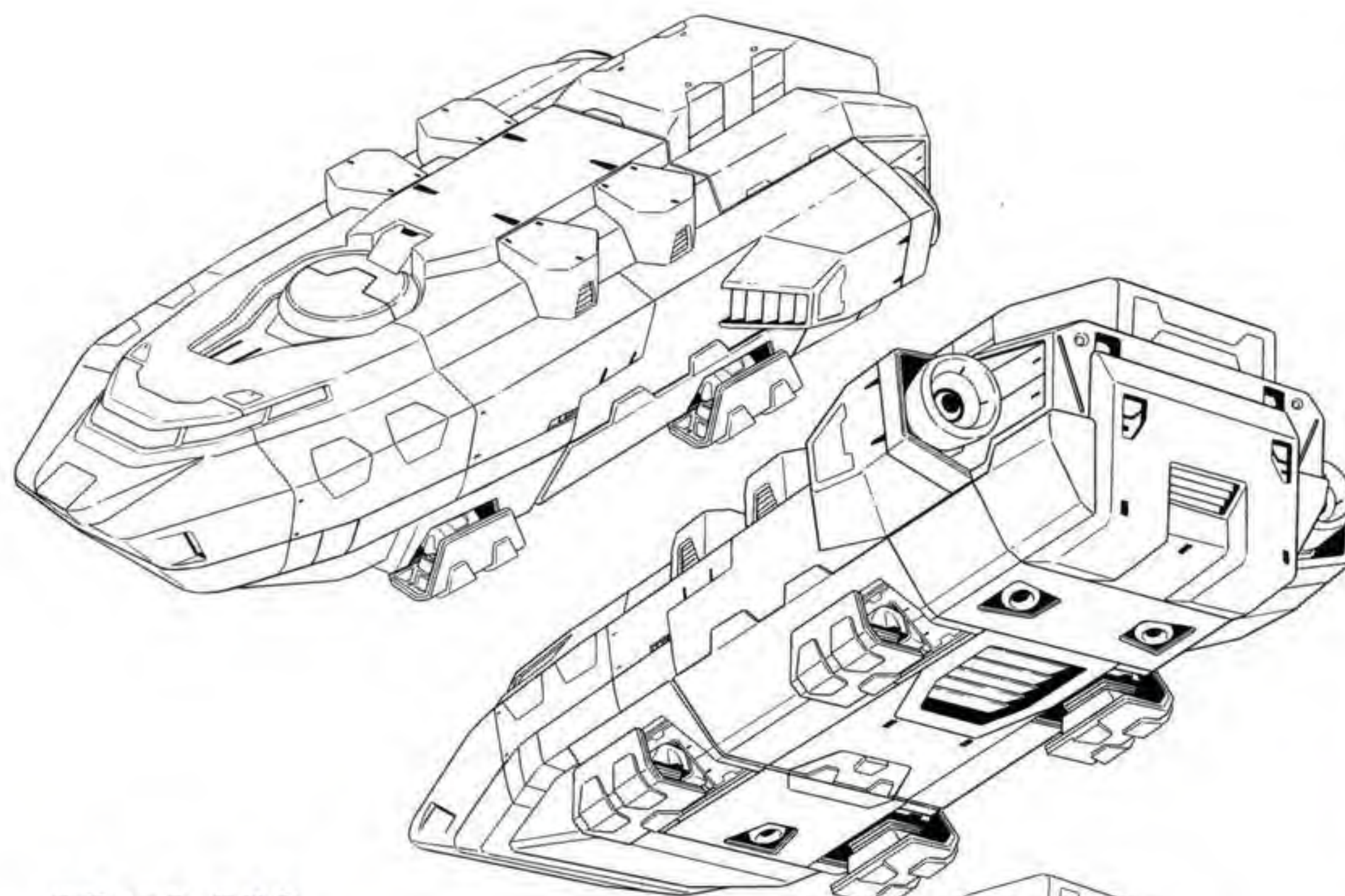


ビスコー級

BISCOE CLASS

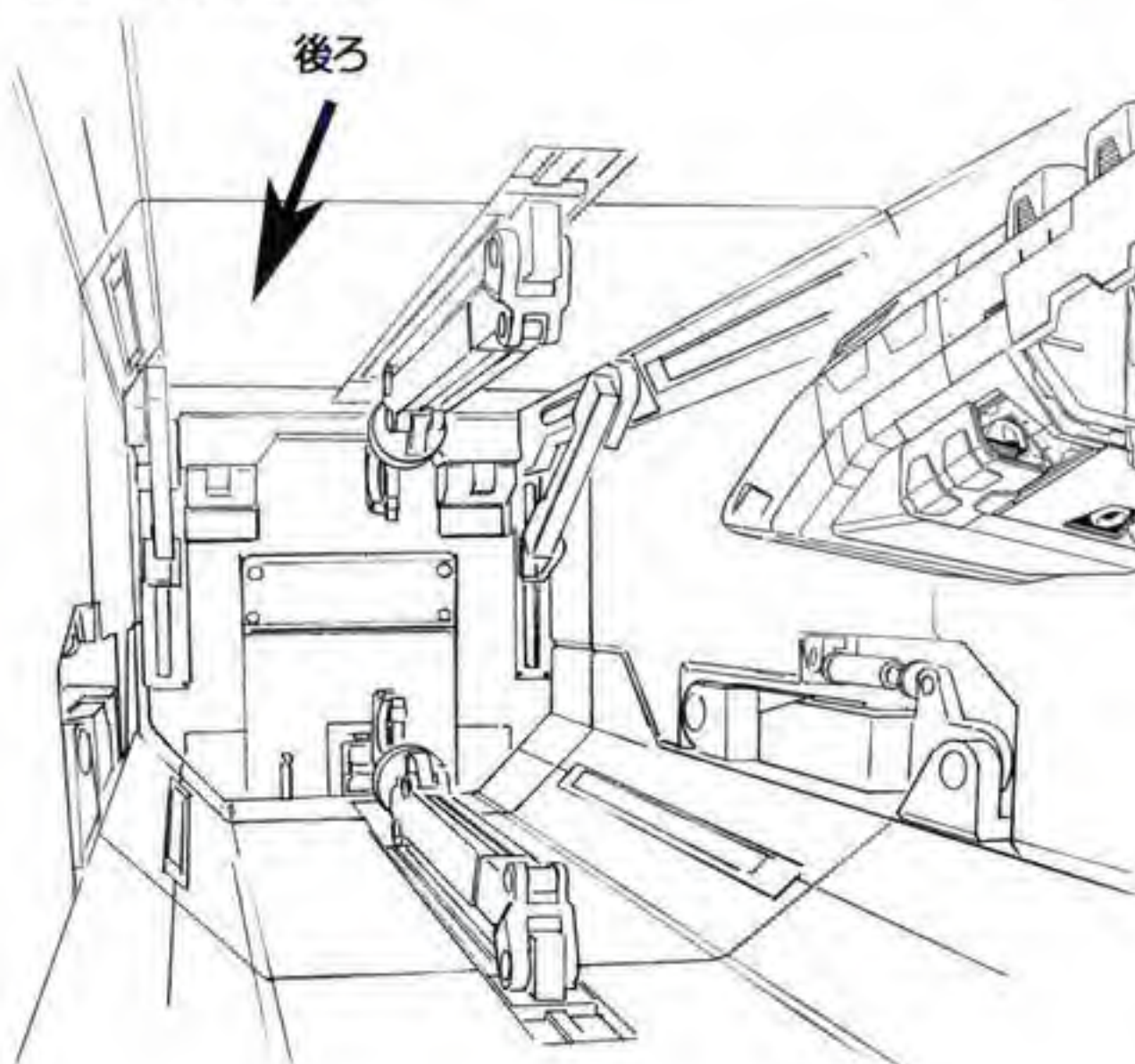
ギャラルホルンの運用する宇宙艦艇。巡洋艦などを意味するクルーザーというより、あくまで宇宙を航行するための艦艇といえるだろう。そのため、主砲や対空砲といった火器類は備えておらず、民間でも多数が運用されている。また、艦体後部はコンテナになっており、モビルスーツの搭載が可能だ。

火星方面に監査へ向かう監査局のマクギリスとガエリオは、同級艦であるヴィルムにて現地へと赴いている。艦体色は青みがかったグレー。



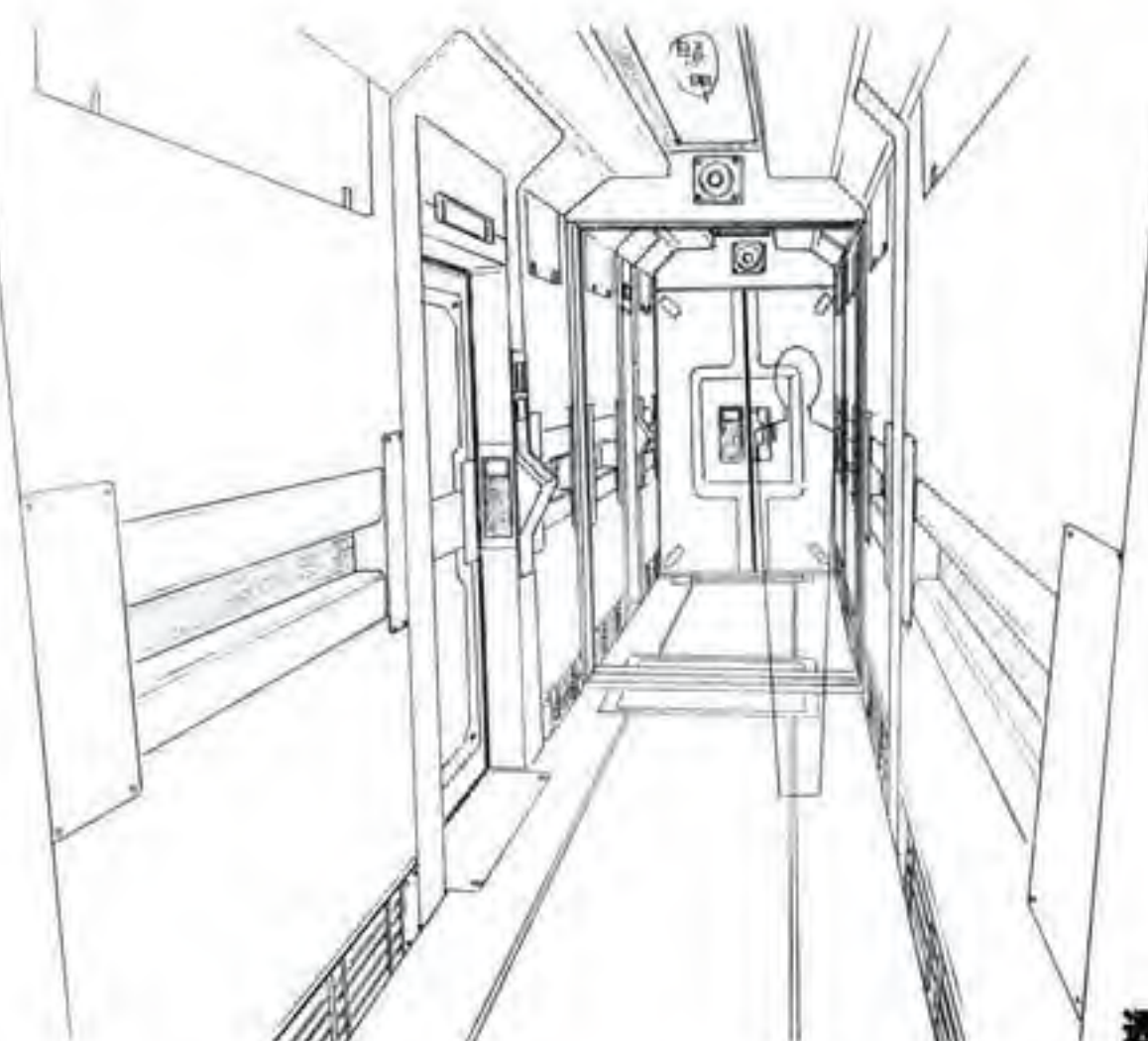
後部ハッチ、格納庫

後ろ

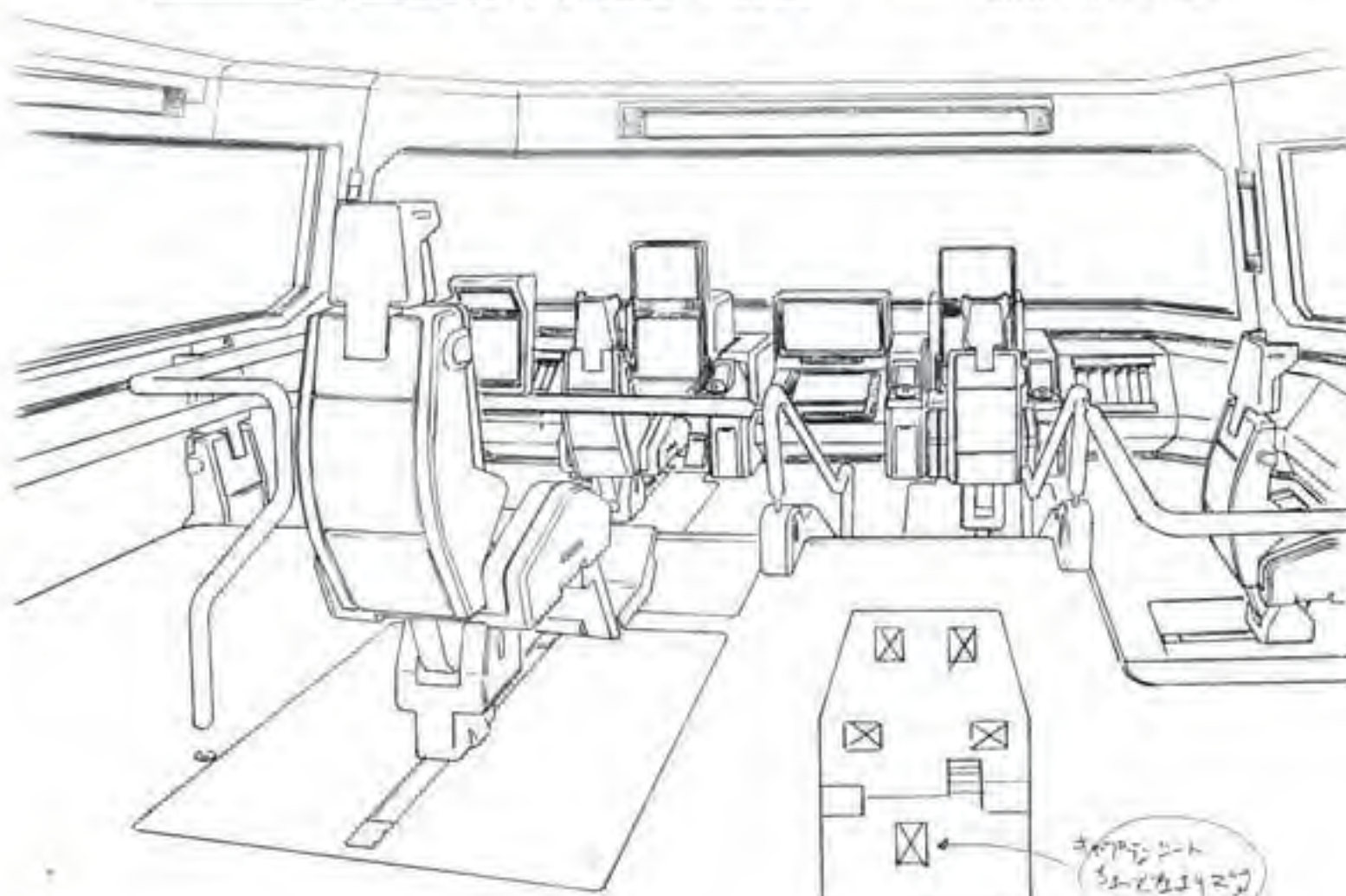


ブリッジ

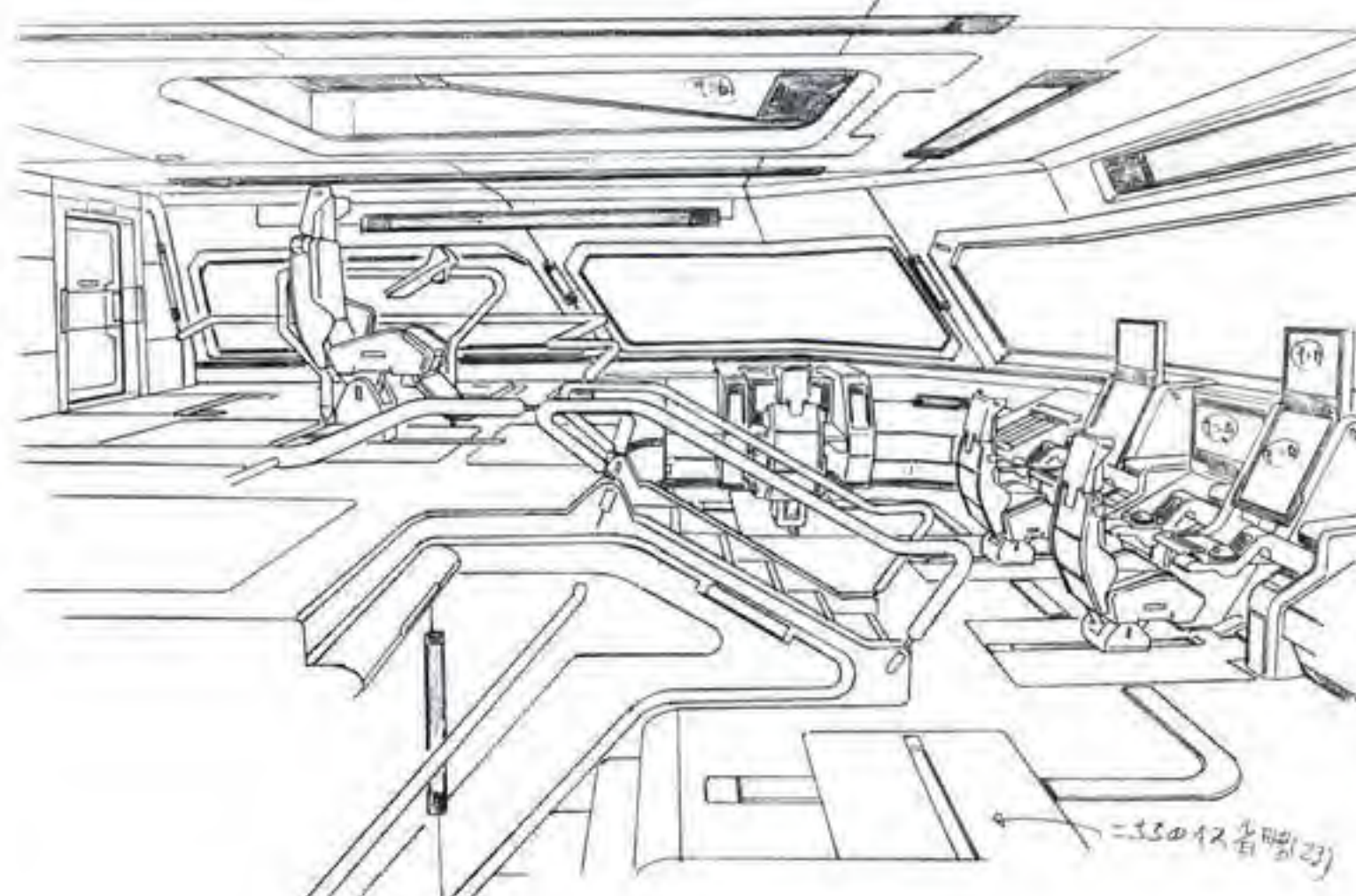
ブリッジは艦の前方に位置する。オペレーター席は4つで、後方上段に艦長席がある。また階段がある都合で艦長席は中央ではなくやや左舷側に寄っている。



通路



キャブシート
シートをよけて



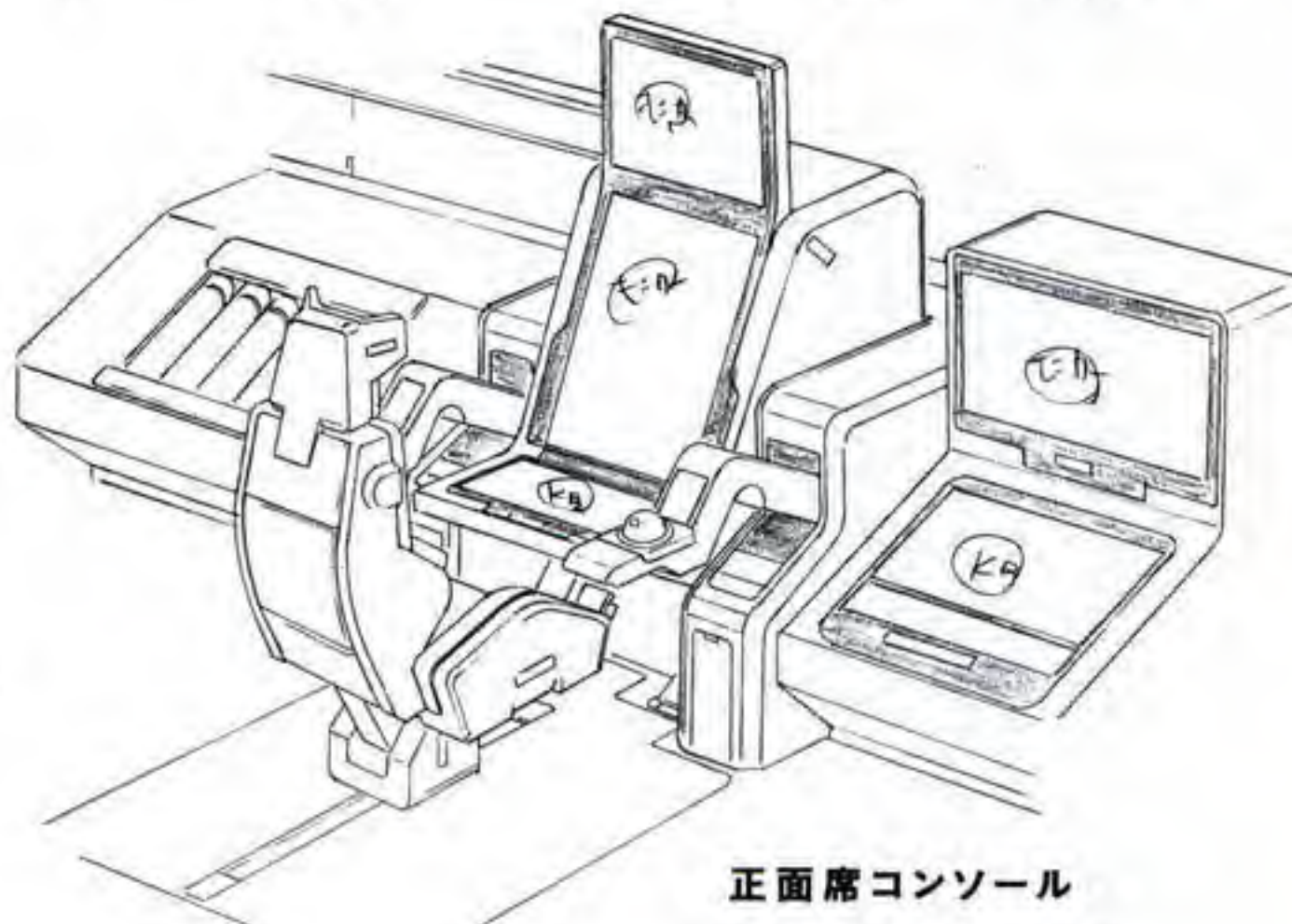
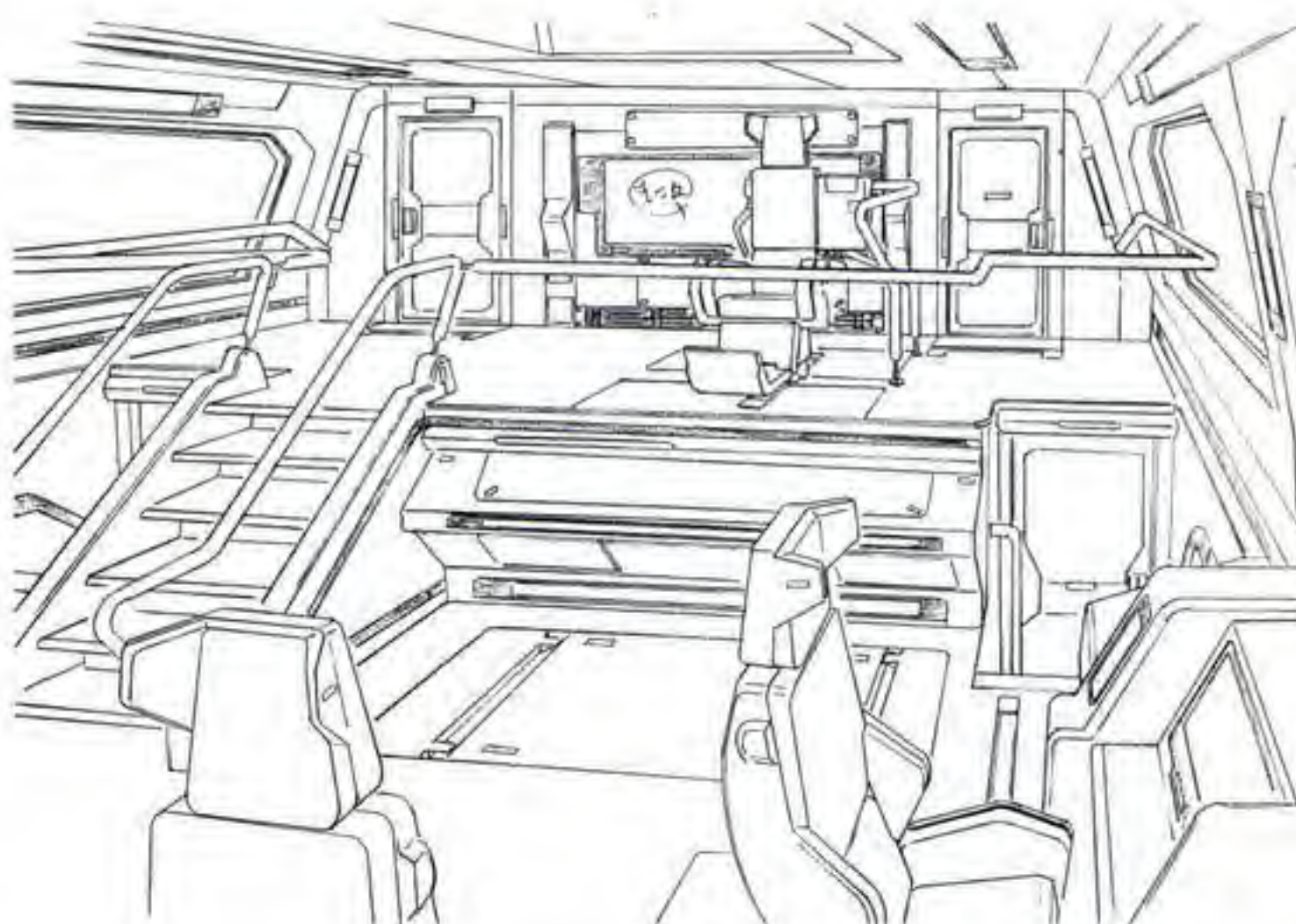
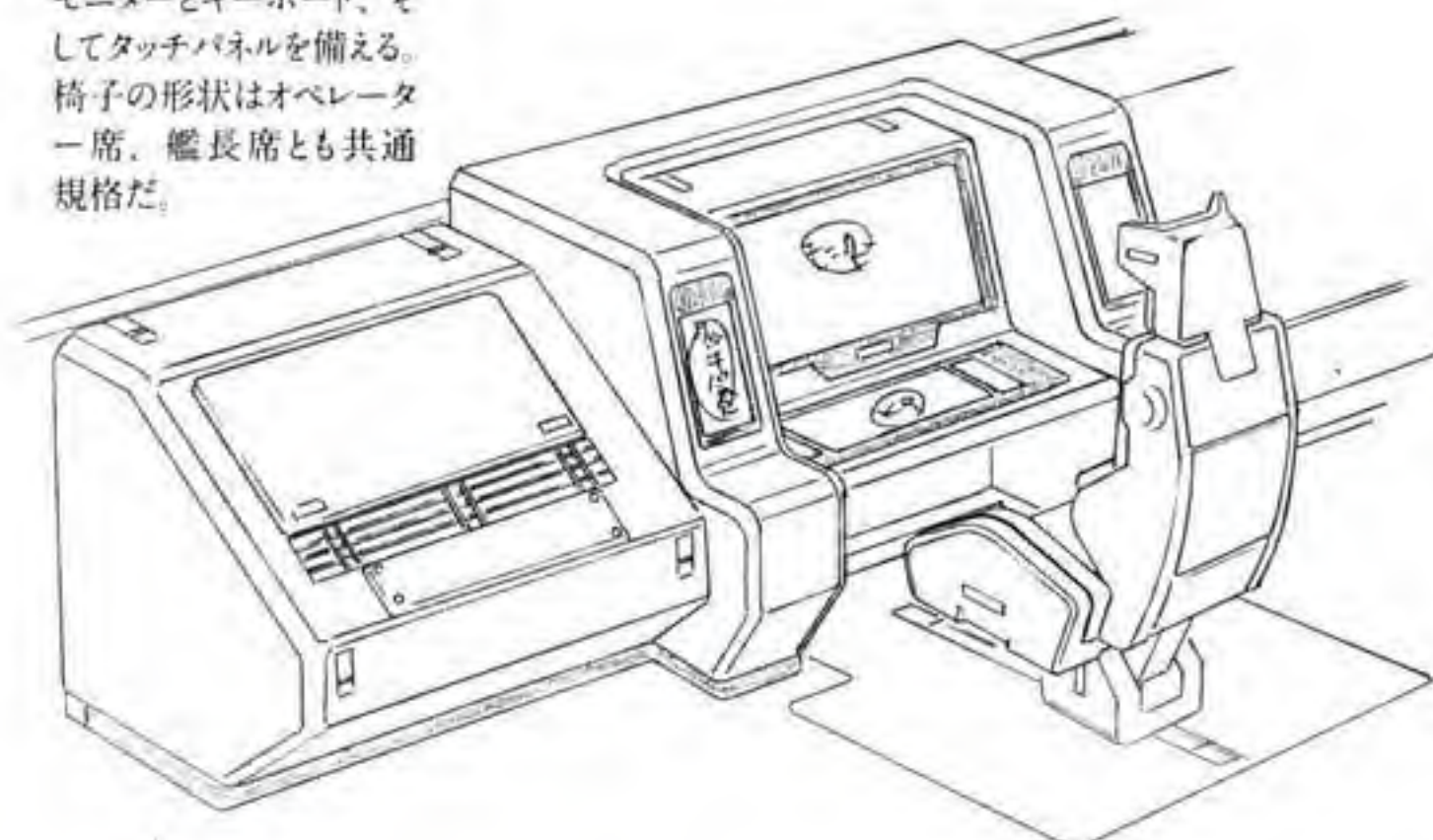
この位置で監視

艦長席



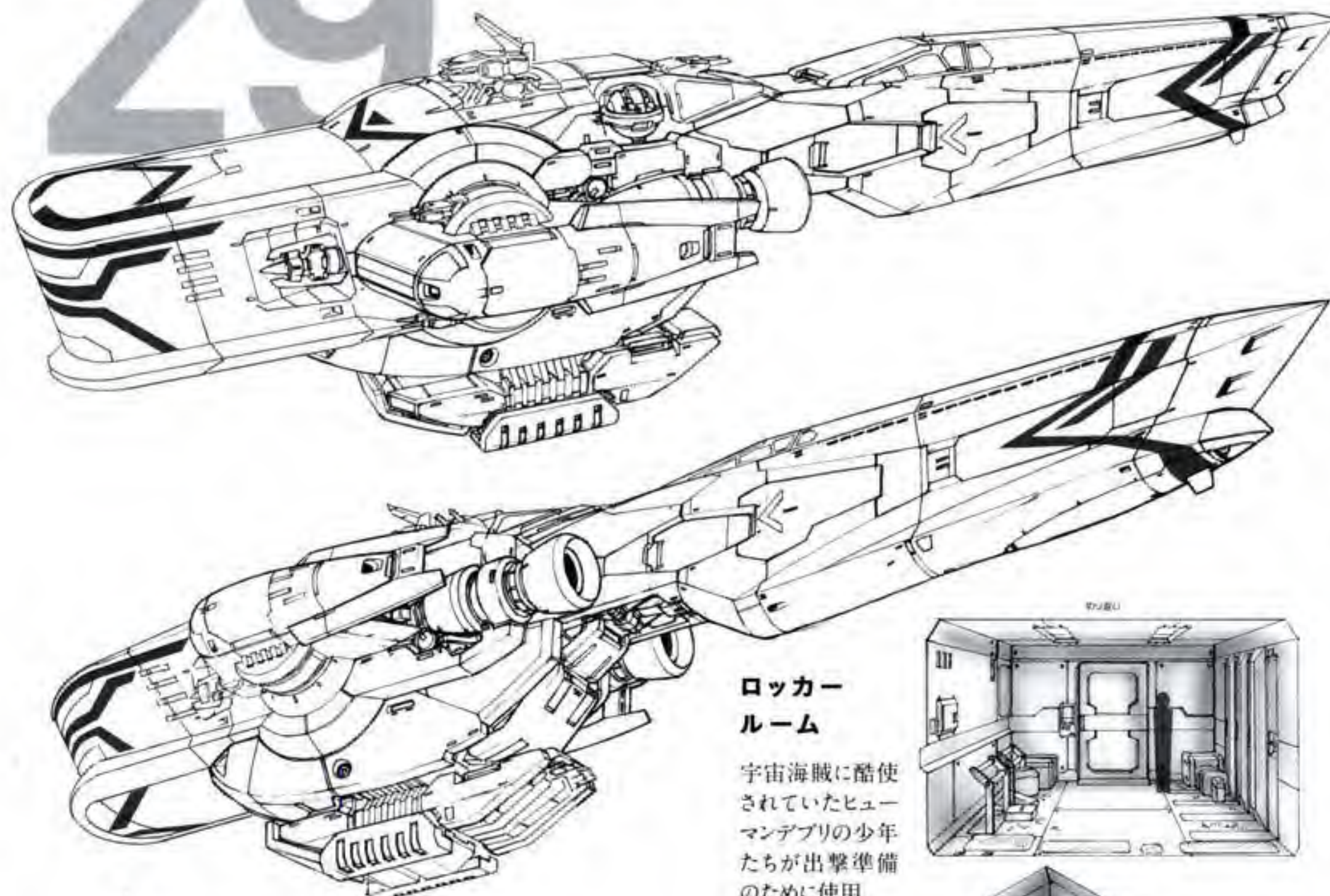
側面席コンソール

モニターとキーボード、そしてタッチパネルを備える。椅子の形状はオペレーター席、艦長席とも共通規格だ。



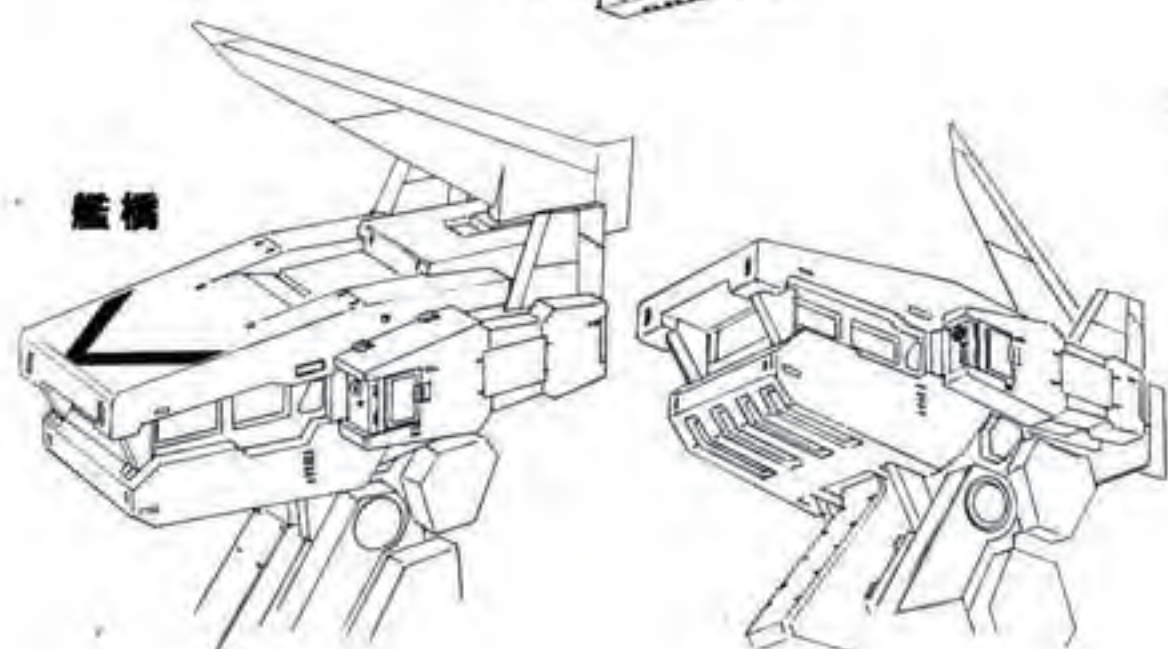
正面席コンソール

側面席よりもモニターの数が多い正面席。中央モニターのコンソール両脇には操舵用のジョイスティックを備える。

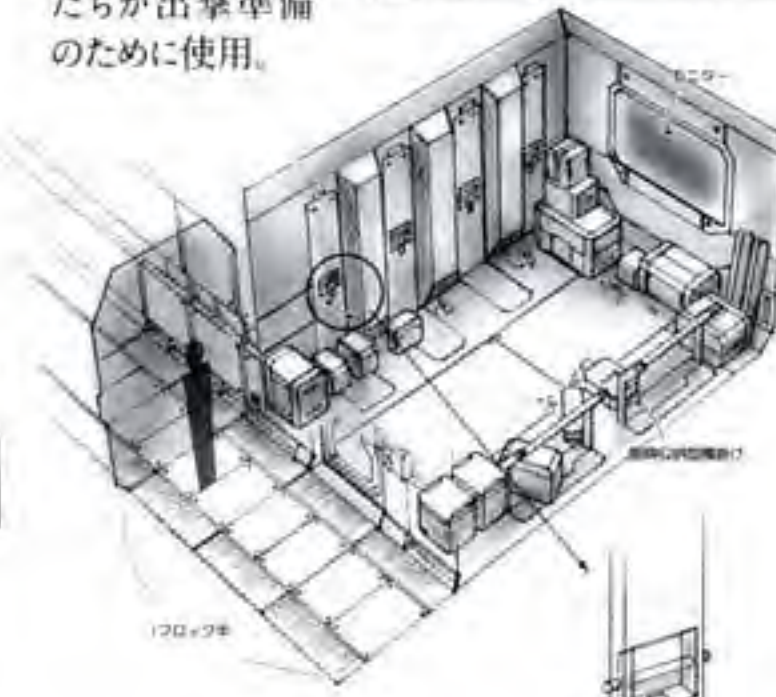


ロッカー
ルーム

宇宙海賊に酷使されていたヒューマンデブリの少年たちが出撃準備のために使用。



艦橋



MECHANIC TYPE & AFFILIATION

戦艦

【ブルワーズ】



ブルワーズ戦艦

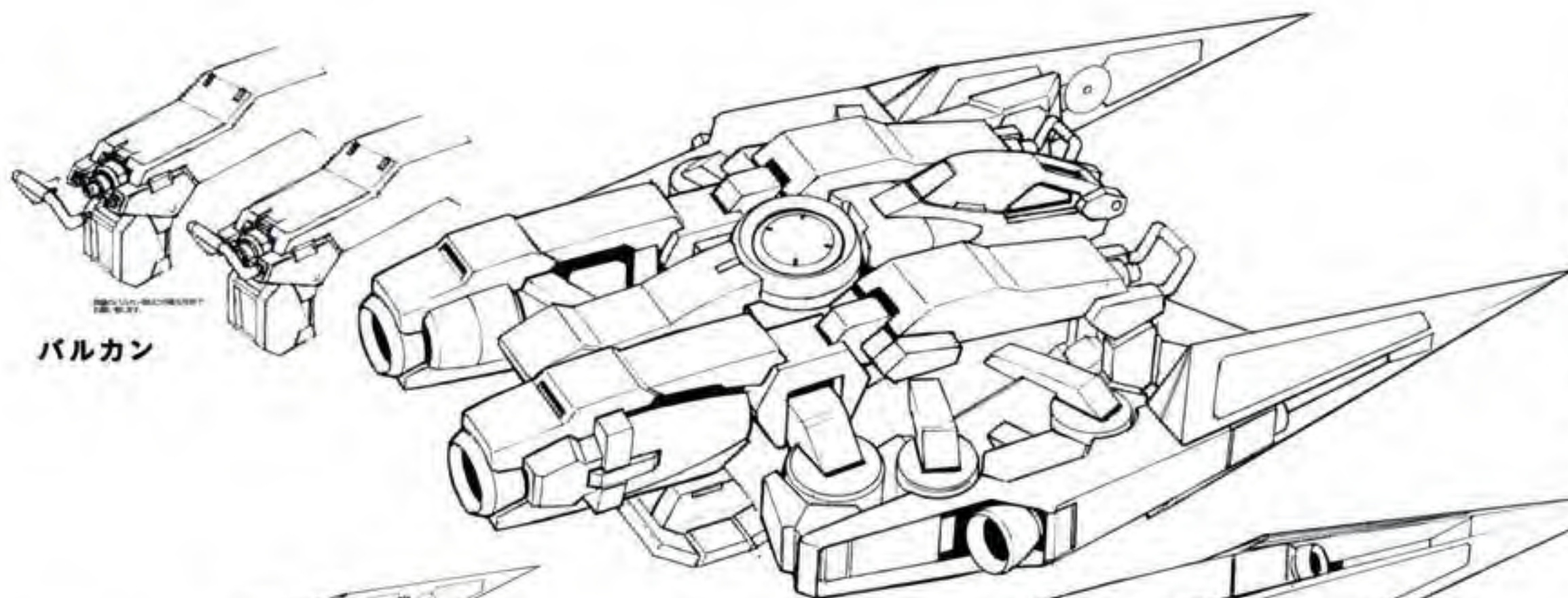
BREWERS BATTLE SHIP

宇宙海賊ブルワーズが運用していた戦艦。鉄華団との戦闘に敗れたため、艦はその賠償として譲渡された。その後、地球降下時にイサリビの盾にされて大破した。



艦長：
ブルック・
カバヤン

艦やMSを失ったのは非道な行いへの報いといえるが、命は救われた。

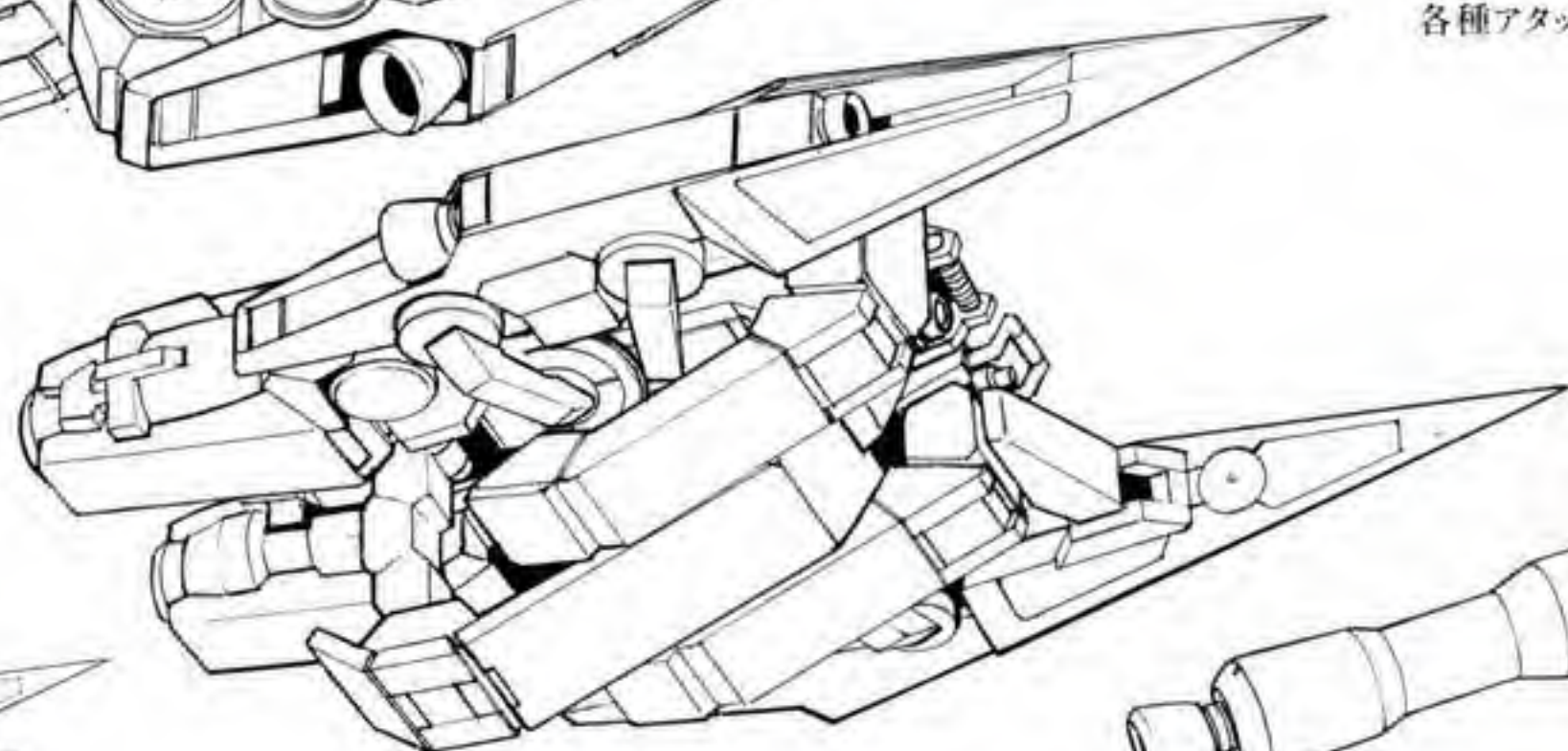
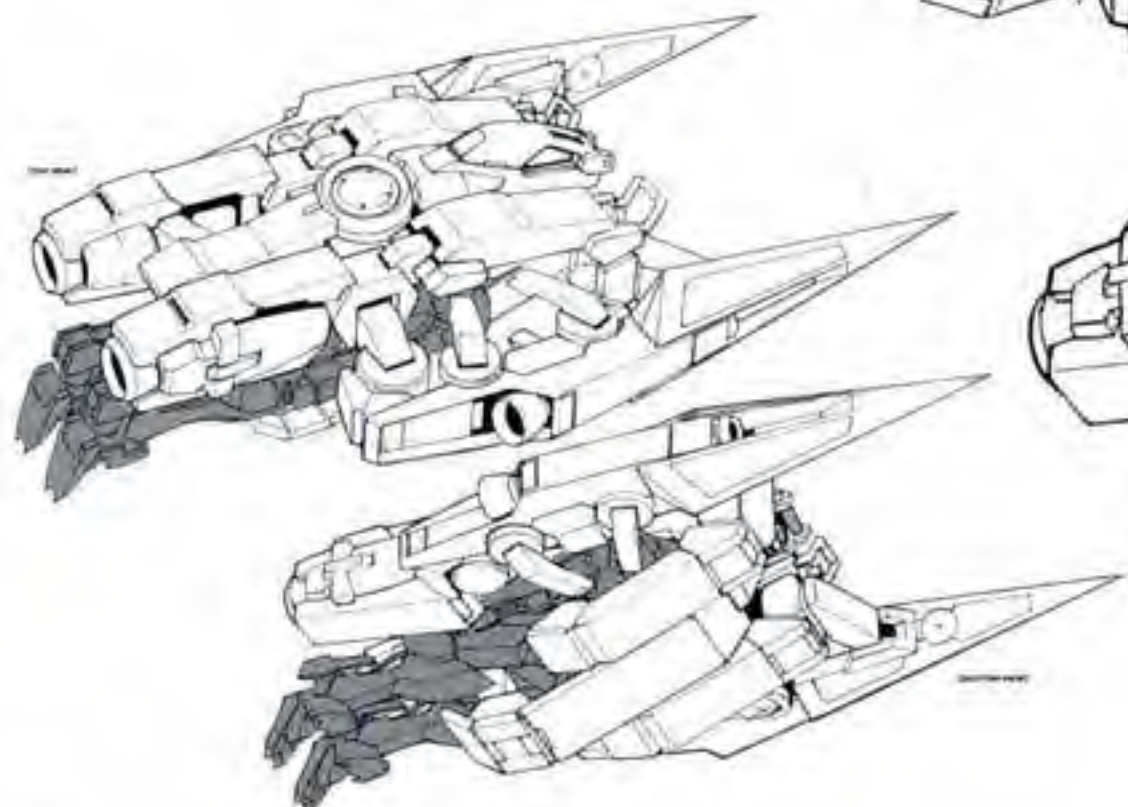


JEE-M103

長距離 輸送ブースター クタン参型

全 長 32.2m
 本体重量 12.9t
 武 装 バルカン砲×2
 300mm滑腔砲×2
 各種アタッチメント武装

バルカン

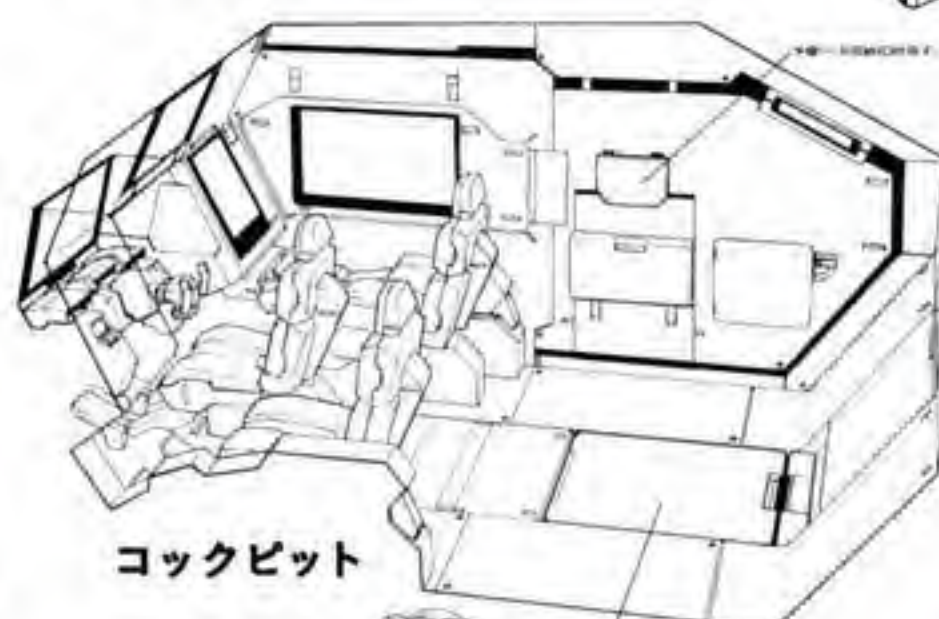
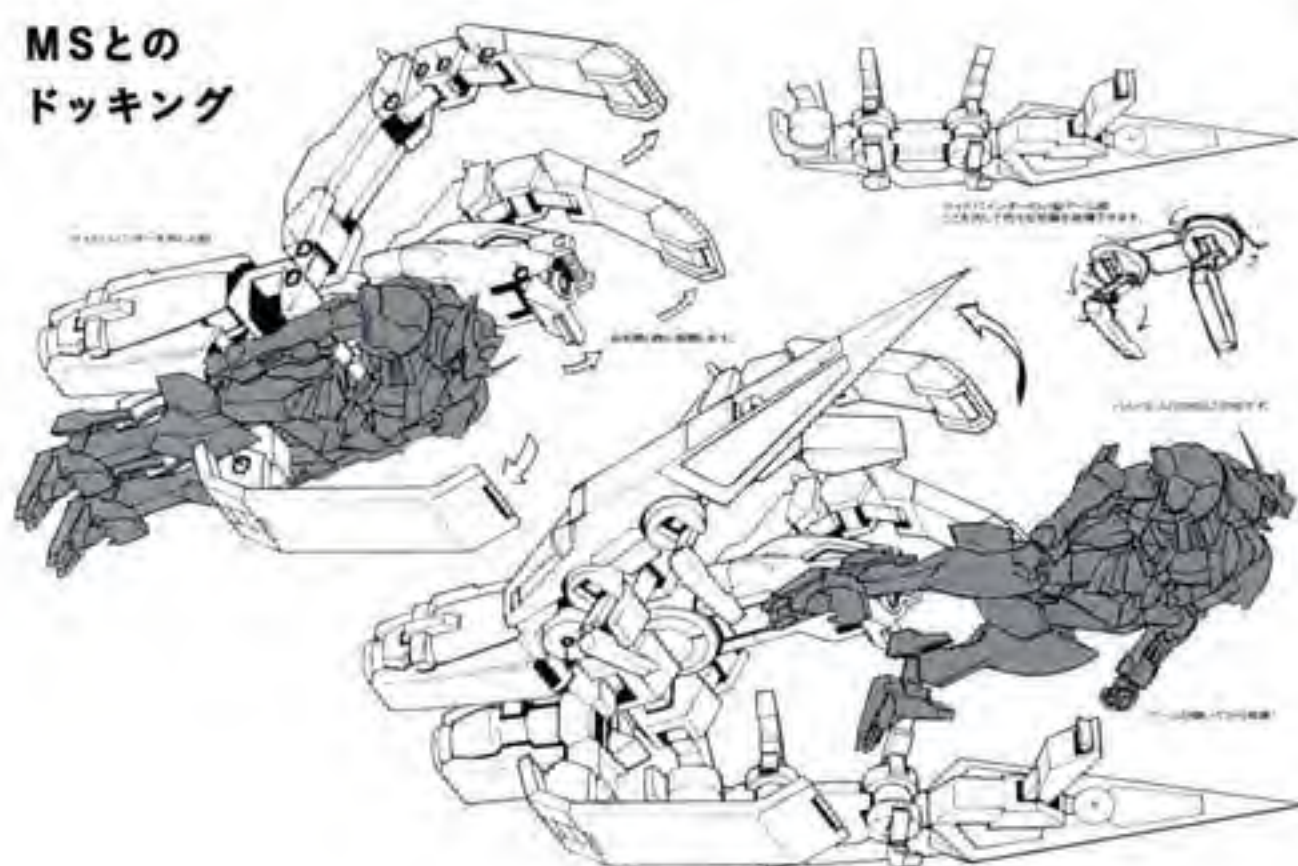


バーブと弾頭用のジョイントが外れます。

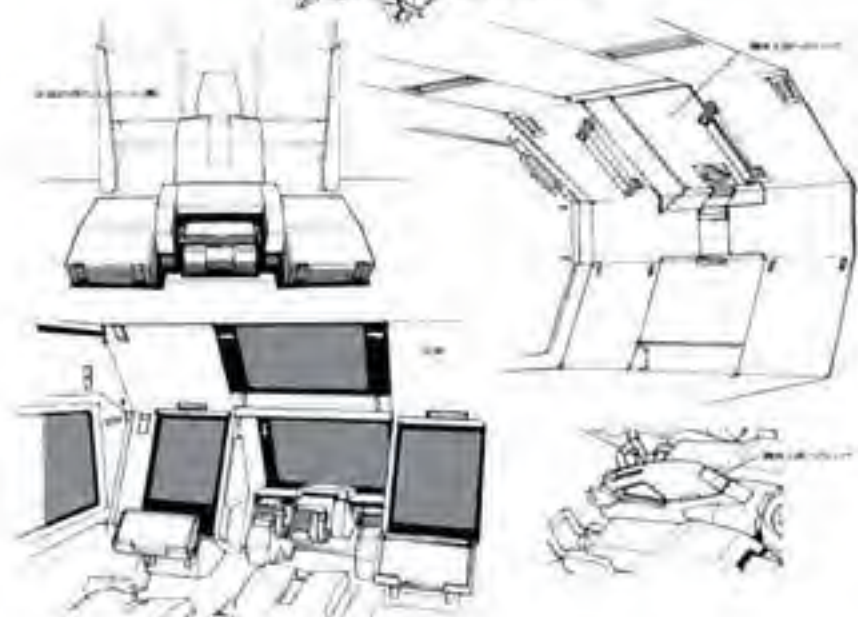


ブースター

MSとの
ドッキング



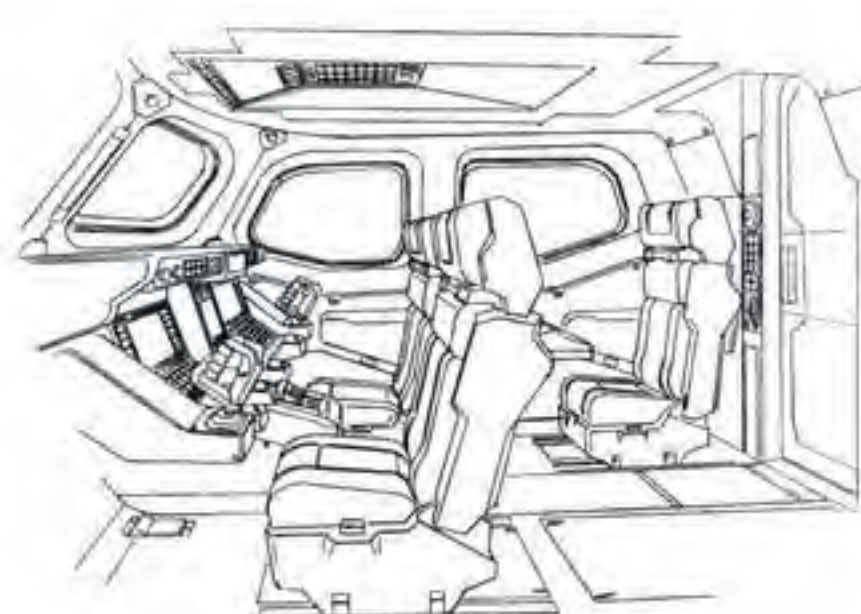
コックピット



ティワズ傘下のエウロ・エレクトロニクス社が開発した輸送機。ロケットブースターを装着しドッキングしたモビルスーツを高速で長距離移動できる。本体の小型アーム先端部にはバルカンを備え、展開すれば格闘用の武器としても使用できる。また機体上部には滑腔砲などをマウントできるラッチがある。コックピットには3つのシートが設置されているが、1名でも操縦可能となっている。

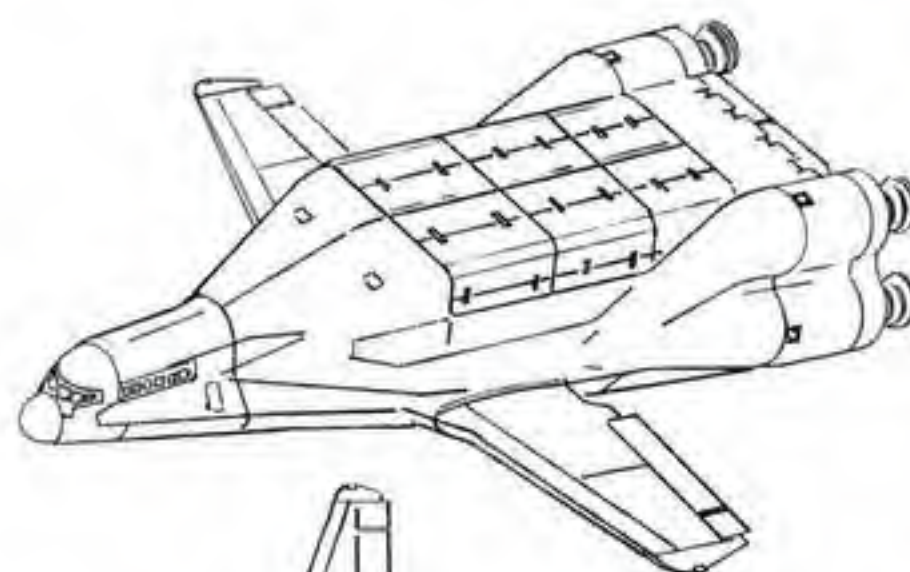
地球降下時の シャトル (#19)

クーデリアを地球に下ろすためオルガが操縦した。グシオンリベイクや流星号なども途中回収し大気圏突破した。

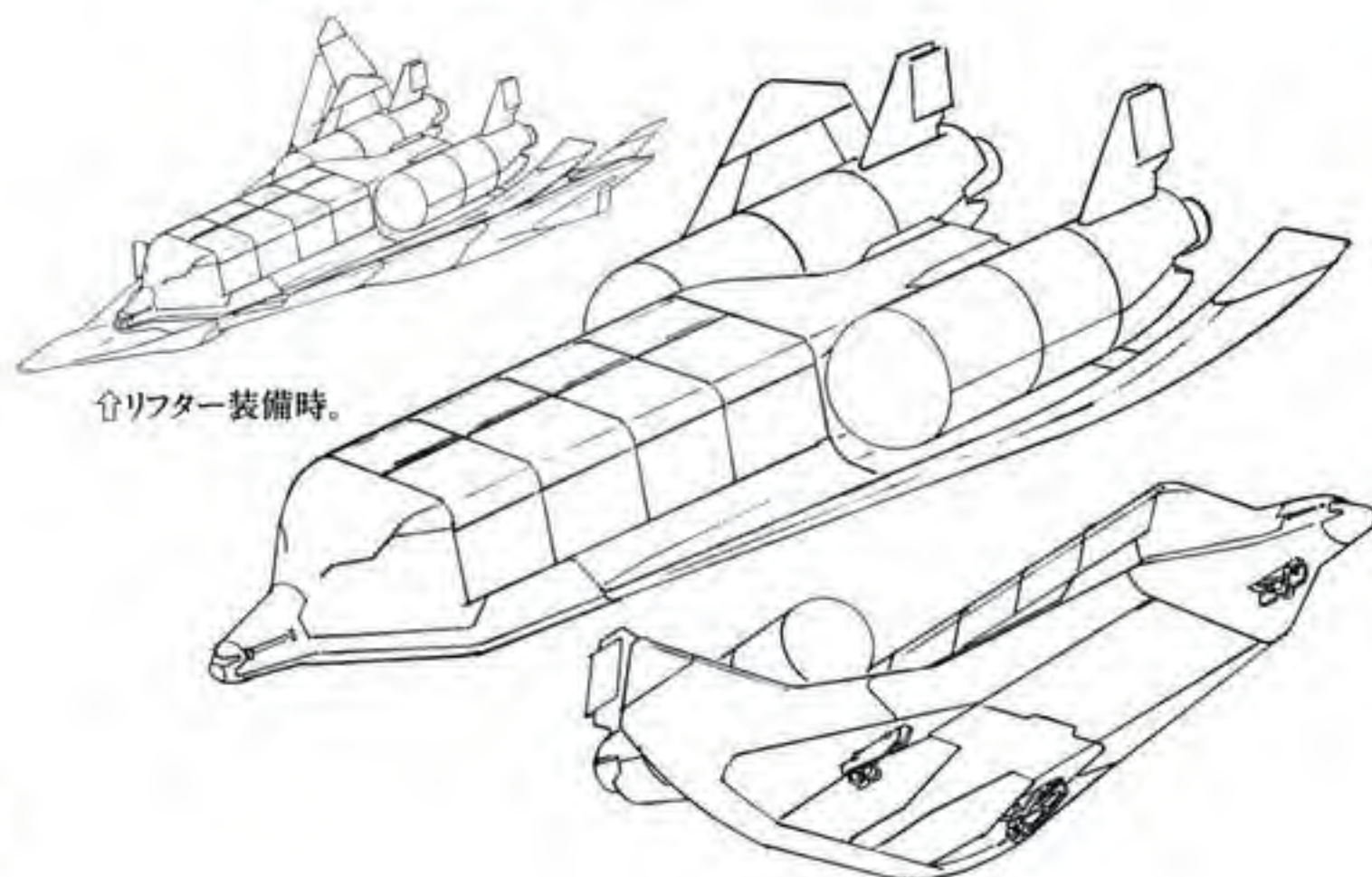


火星離脱時の シャトル (#5)

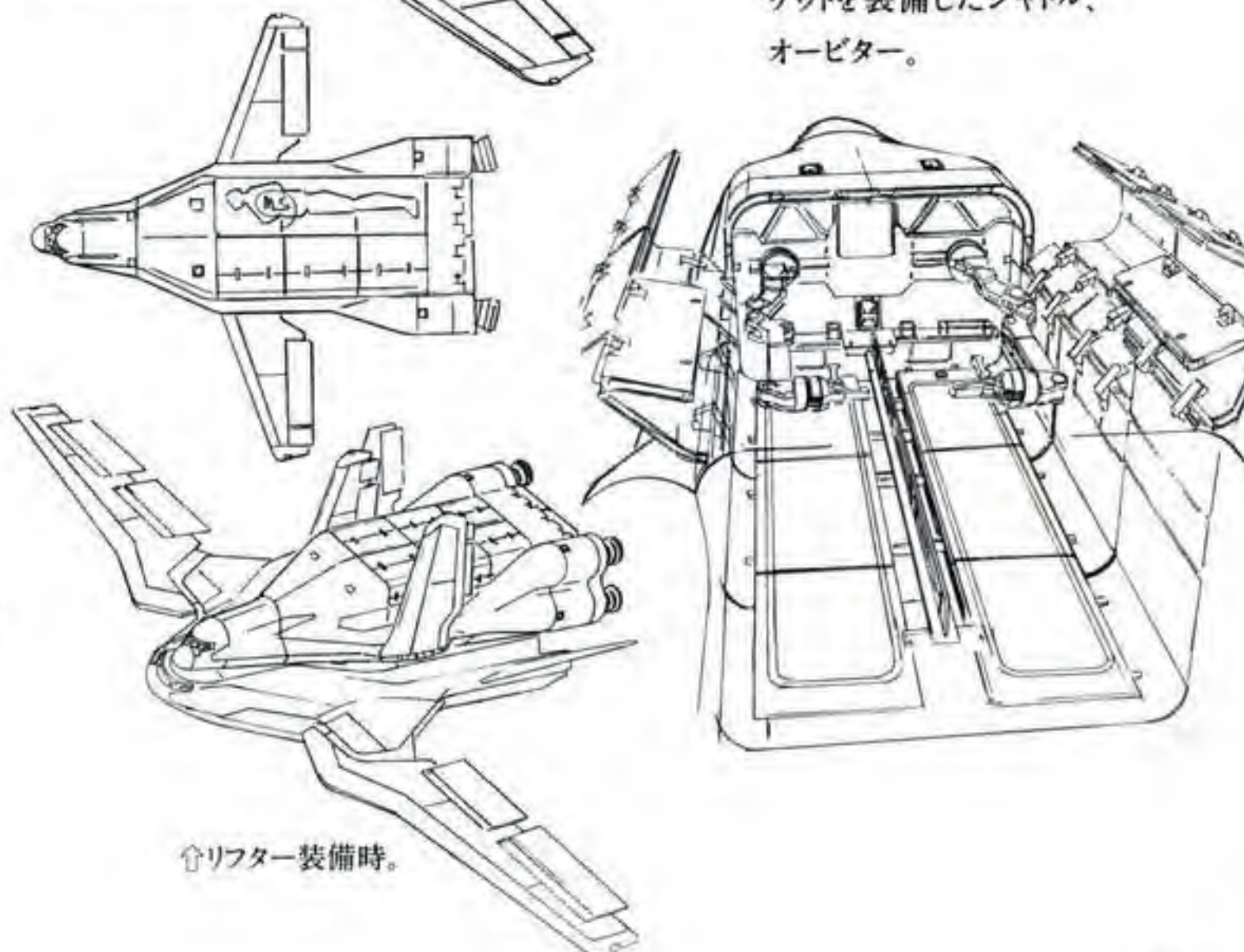
多量の物資と乗客を載せて火星の衛星軌道まで上昇するため大型ロケットを装備したシャトル、オービター。



合リフター装備時。

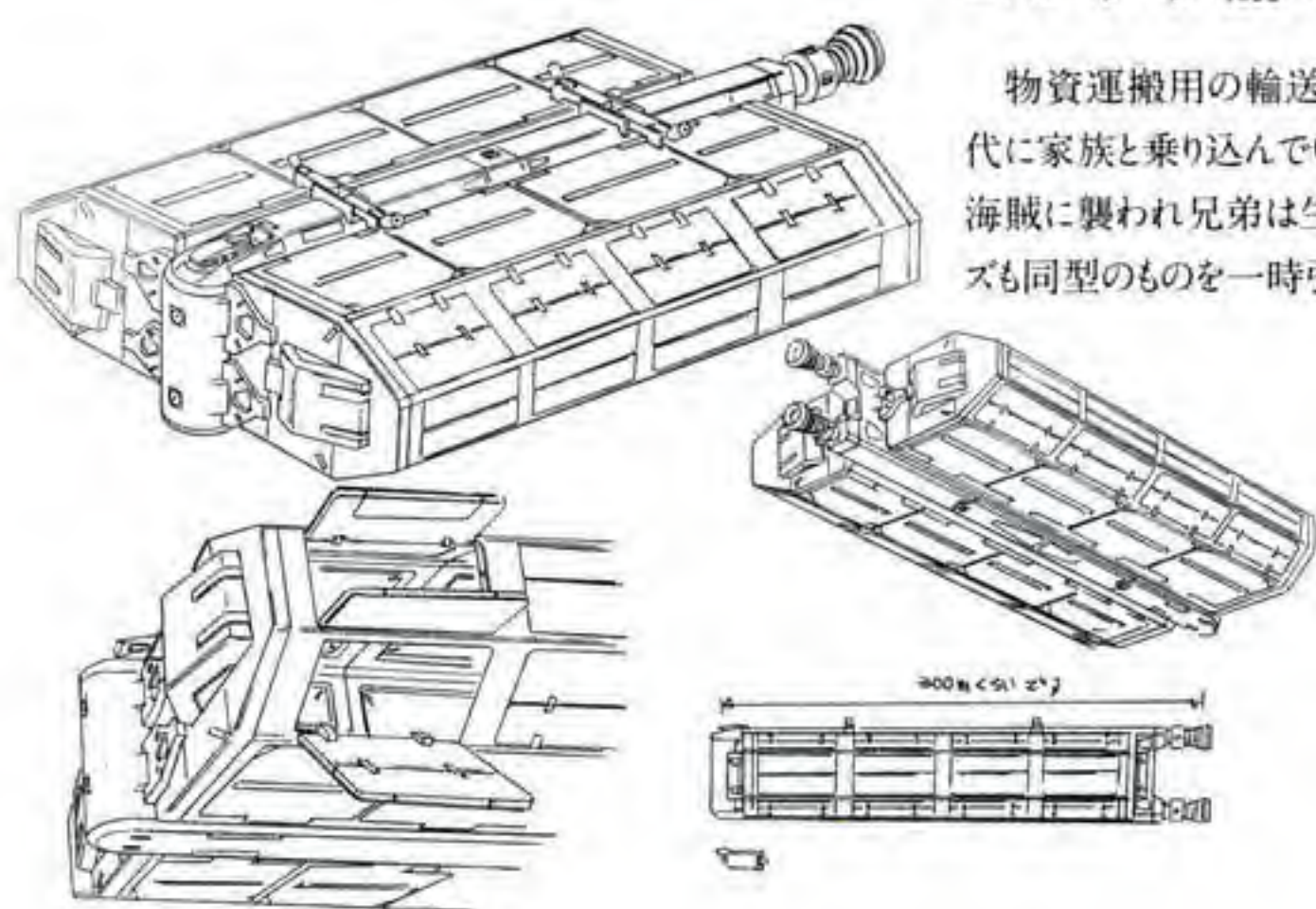


合リフター装備時。



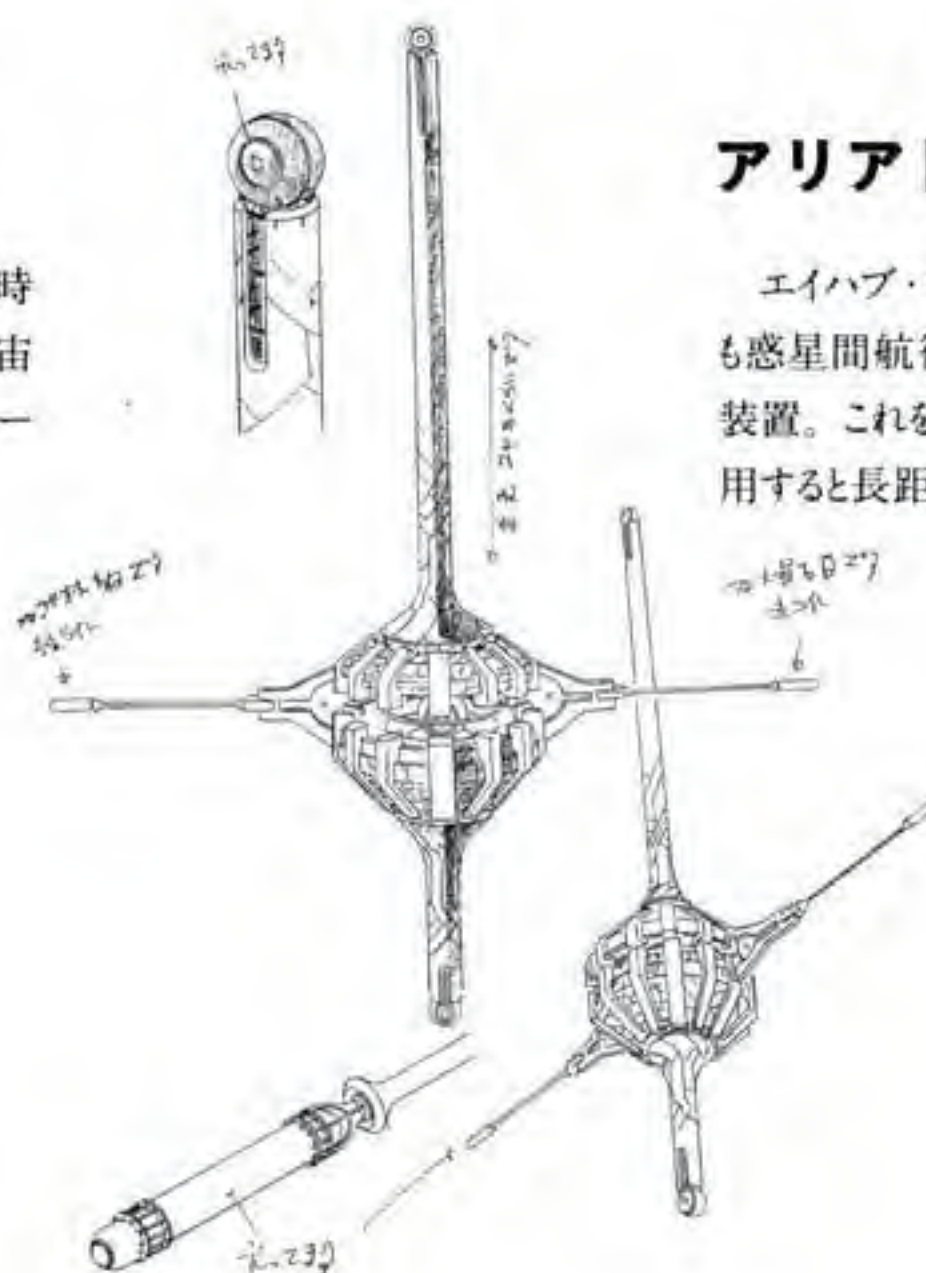
コンテナ船 (#10、11)

物資運搬用の輸送船で昭弘が子供時代に家族と乗り込んでいた。その際、宇宙海賊に襲われ兄弟は生き別れに。ブルワーズも同型のものを一時引き連れていた。



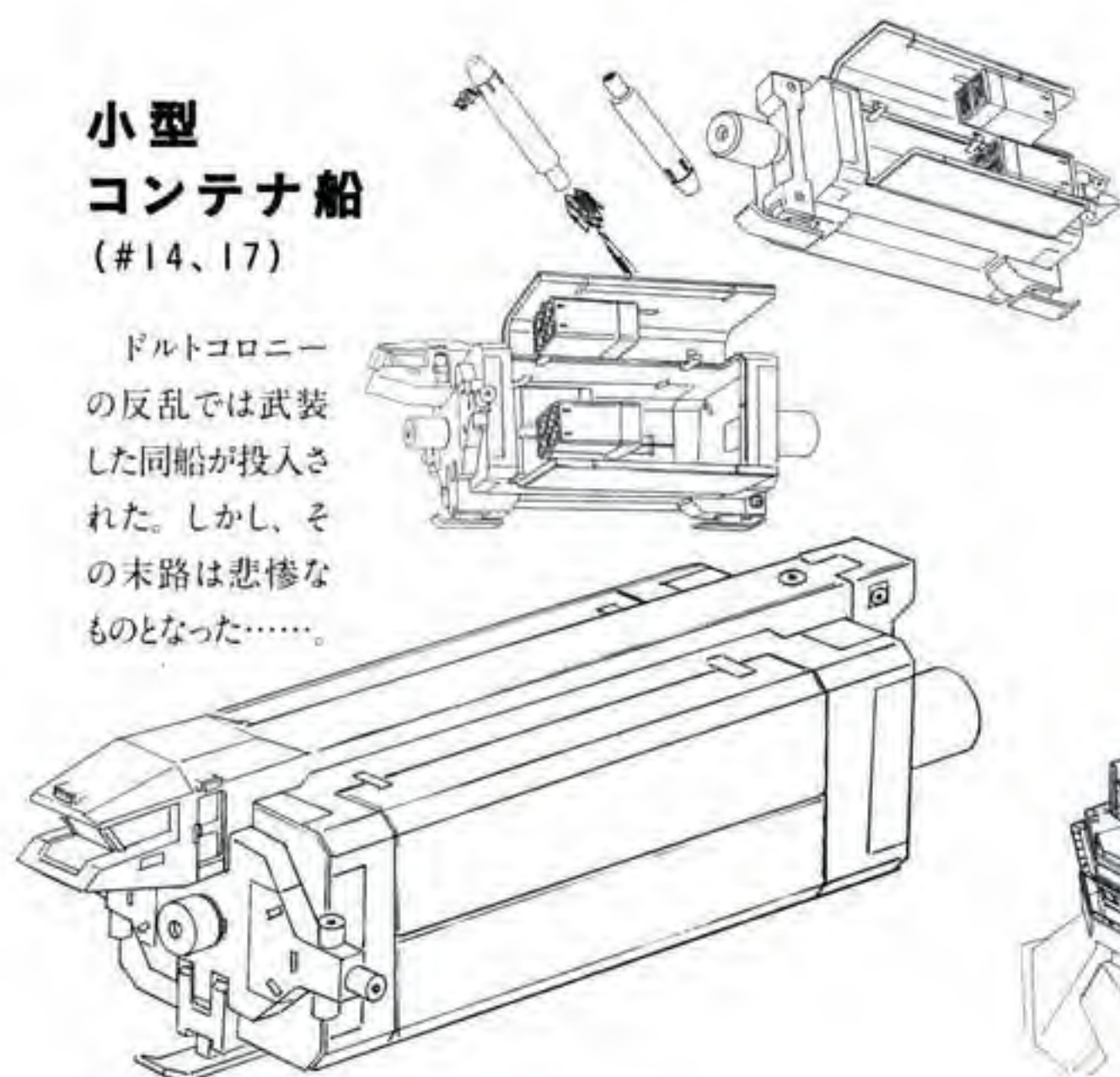
アリアドネ

エイハブ・ウェーブの影響下でも惑星間航行を可能にする管制装置。これを中継ポイントとして利用すると長距離通信も可能となる。

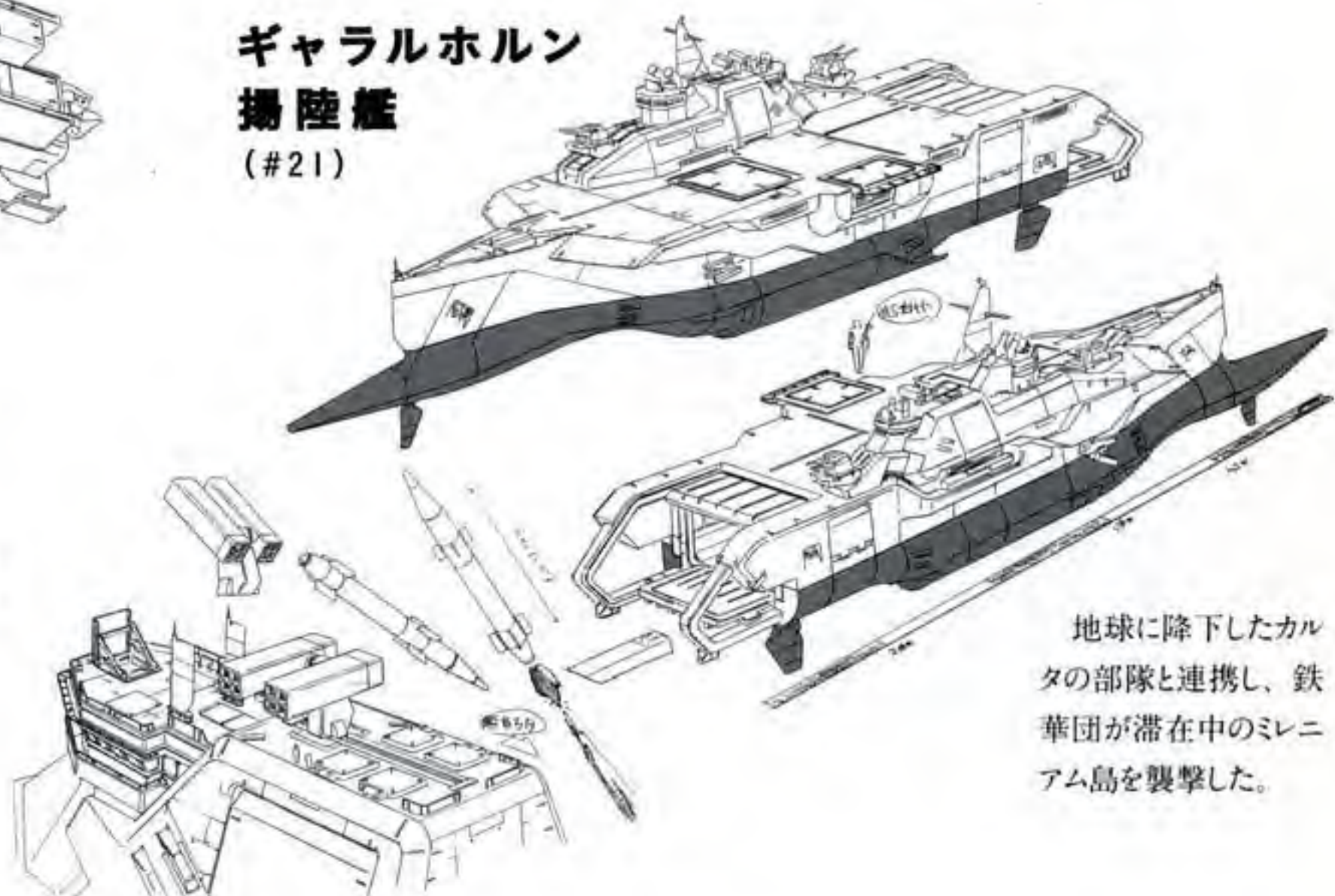


小型 コンテナ船 (#14、17)

ドルトコロニーの反乱では武装した同船が投入された。しかし、その末路は悲惨なものとなった……。

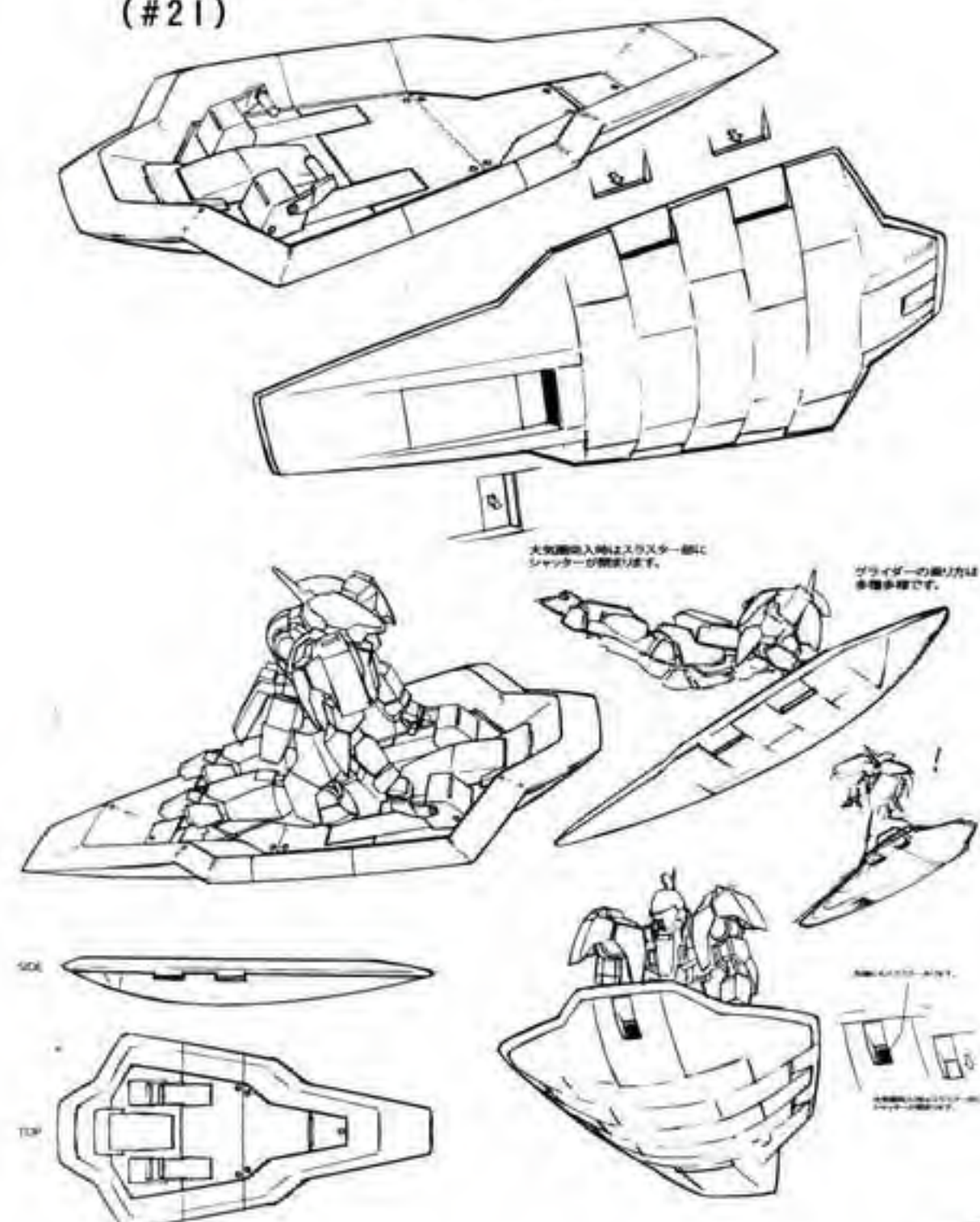


ギャラルホルン 揚陸艦 (#21)



地球に降下したカルタの部隊と連携し、鉄華団が滞在中のミレニアム島を襲撃した。

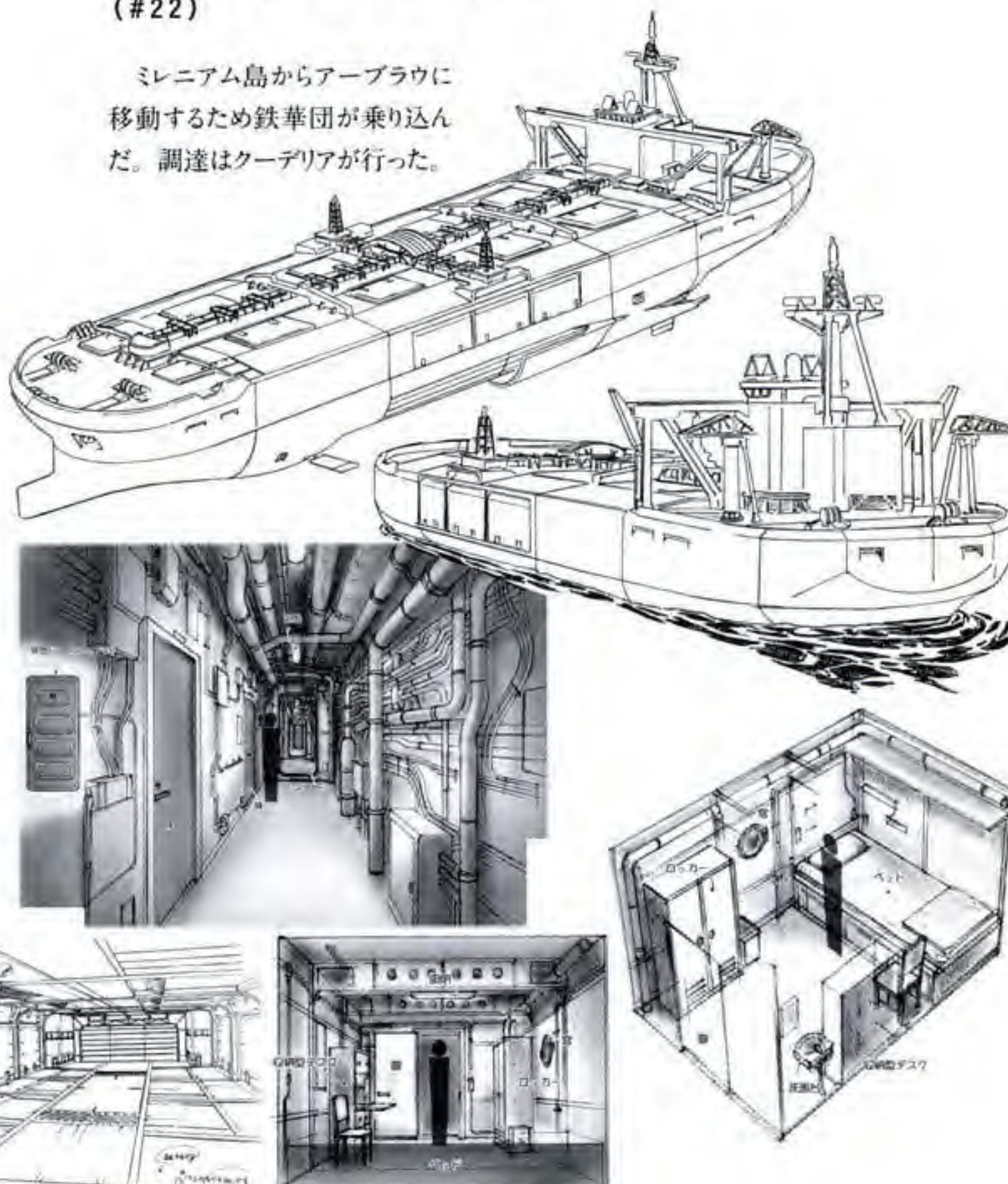
MS滑空用グライダー (#21)



鉄華団追撃のため、カルタ率いる地球外縁軌道統制統合艦隊のモビルスーツ部隊が地球降下の際に使用した。かなり硬い。

鉄華団が使うタンカー (#22)

ミレニアム島からアープラウに移動するため鉄華団が乗り込んだ。調達はクーデリアが行った。



鉄華団

ガンダム・バルバトス
(他の形態はP18～21参照)

スベアパーツを提供

第2形態
から利用



第3形態 #7



第5形態 #19

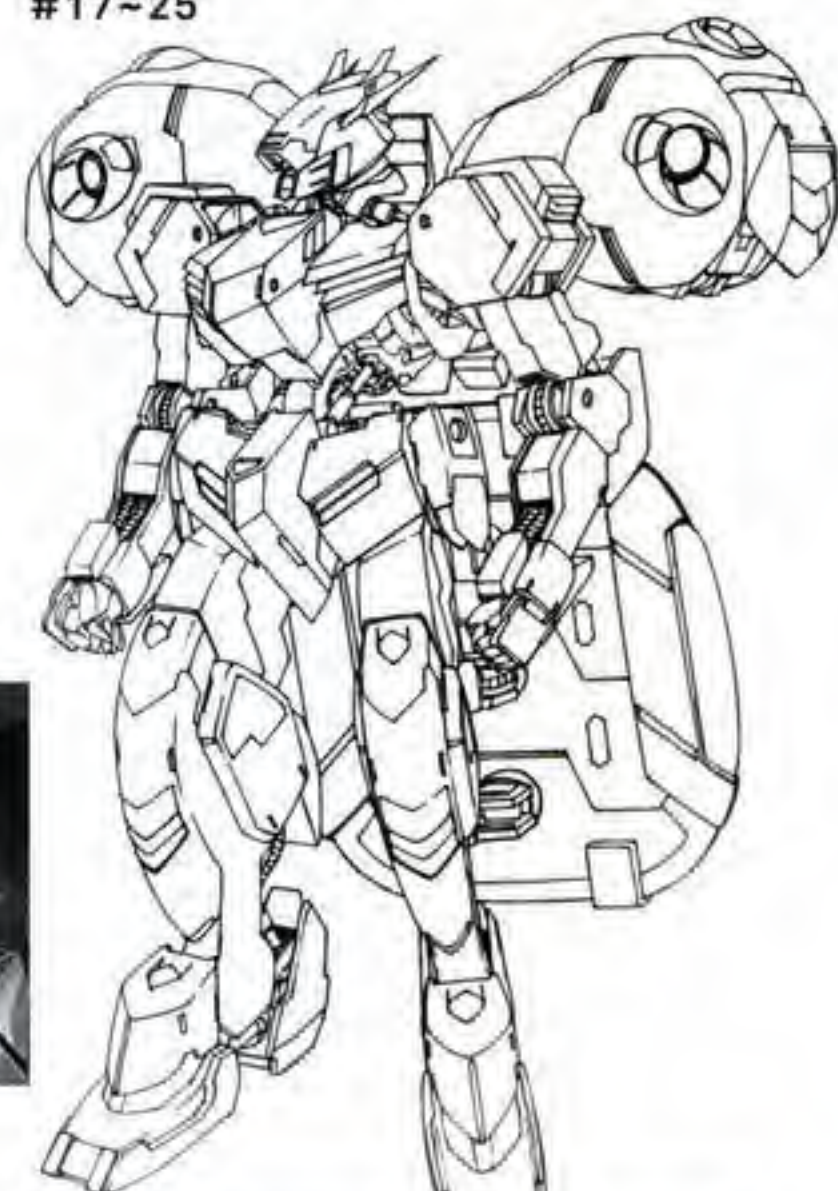


第6形態 #24~25

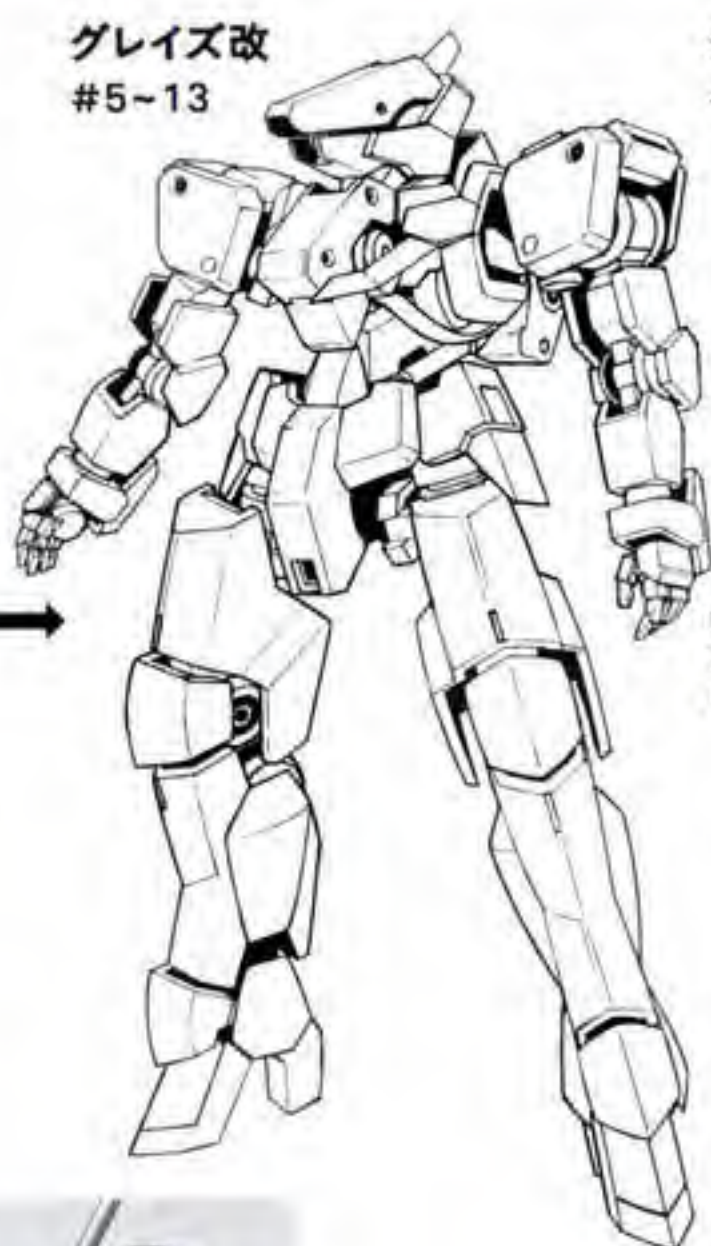
モビルスーツの 所属・鹵獲・改造 早わかり！

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』の大きな特徴は、主人公の三日月が駆るガンダム・バルバトスが、撃破した敵MSのパーツを利用して改造されていること。さらに他の鉄華団のモビルスーツも、元は敵勢力が持っていたものだ。ストーリーを追ううちに「あのパーツはいつ、どこから取ってきたの?」「あの機体は何話で改造されたんだっけ?」と混乱してしまったら、この関係図でおさらいしよう。機体名に添えた「#〇」は登場話を表記している。

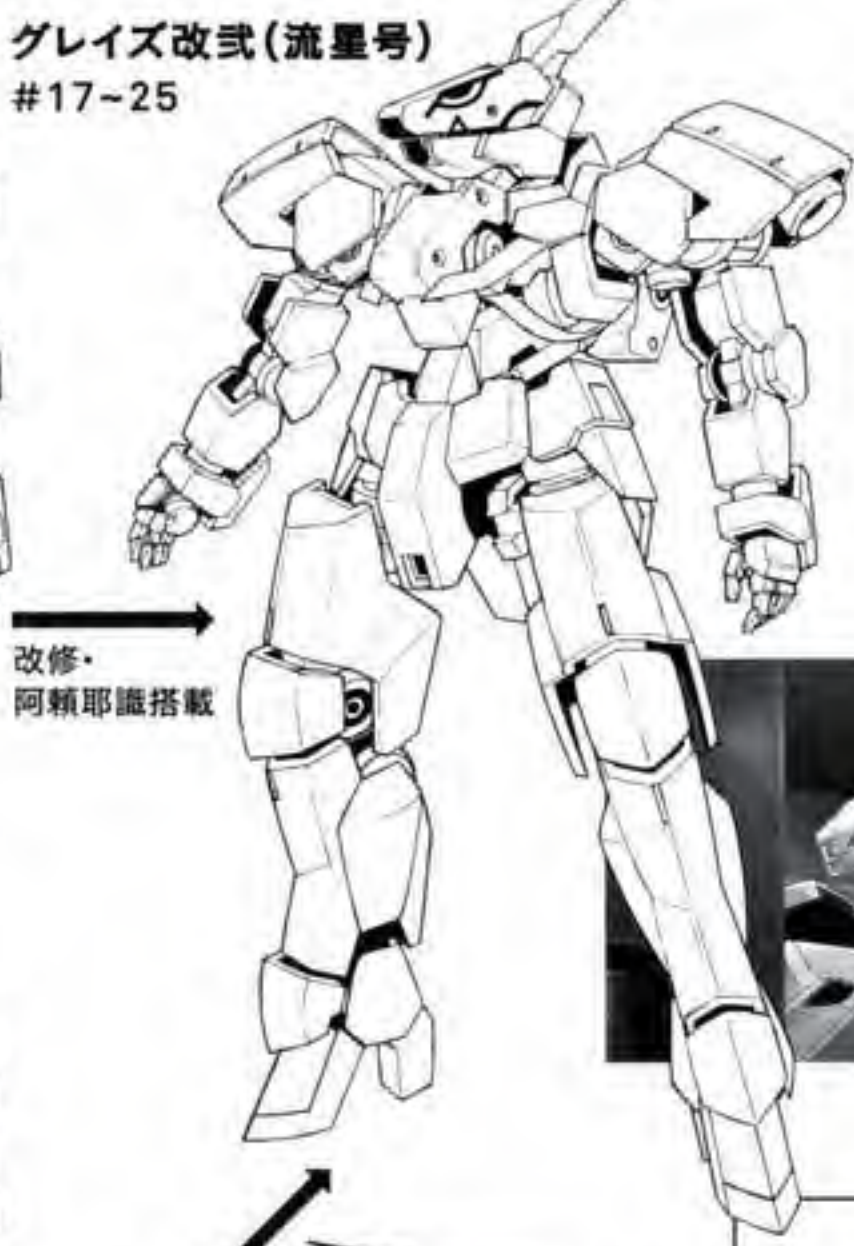
ガンダム・グシオンリベイク
#17~25



グレイズ改
#5~13



グレイズ改式(流星号)
#17~25



改修

改修・
阿頼耶識搭載

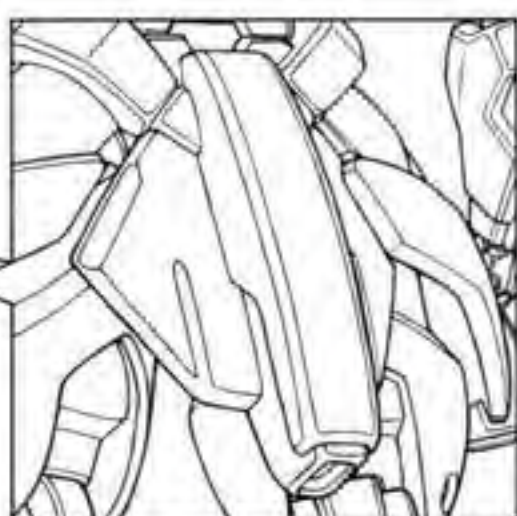


倉オーリスとクランクのグレイズ2機から使えるパーツを集めて組み上げた。



肩部装甲 #17

ガンダム・グシオン
#11~13



腰部バーニア #17



鹵獲・改装、
阿頼耶識搭載

ドルトカンパニーなど

スピナ・ロディ
#17~18



ブルワーズ

マン・ロディ
#10~13



転用

ギャラルホルン



シュヴァルベ・グレイズ
(アイン機) #17~19

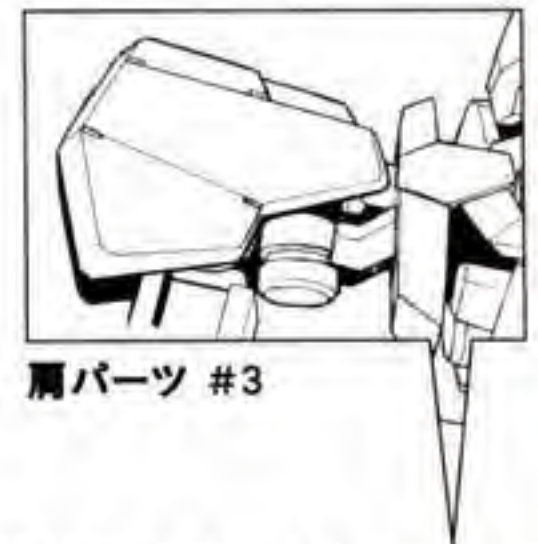


シュヴァルベ・グレイズ
(ガエリオ機) #5

装備換装



グレイズ(指揮官機)
#1~2

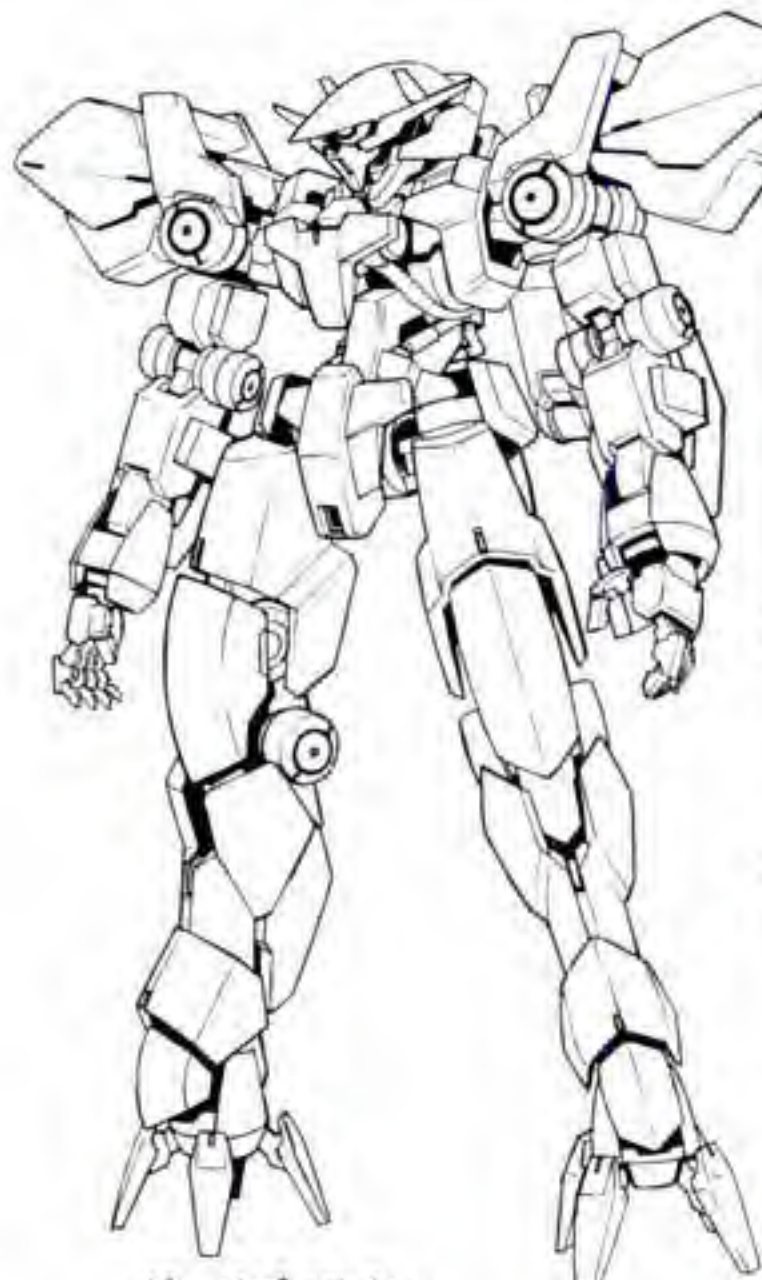


肩パーツ #3

⇒ CGSを襲った部隊の隊長機である、オーリス・ステンジャ二尉のグレイズ。ガンダム・バレルバースに撃破された。



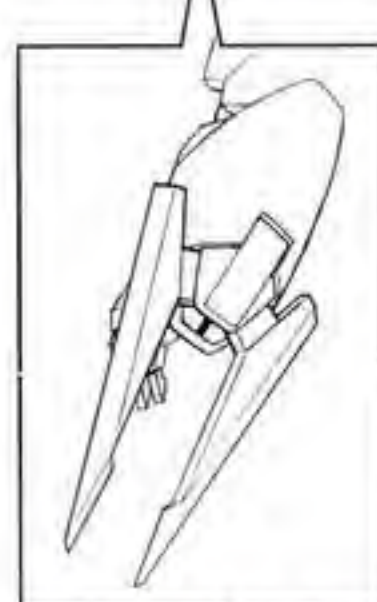
クランク二尉搭乗グレイズ
#1~3



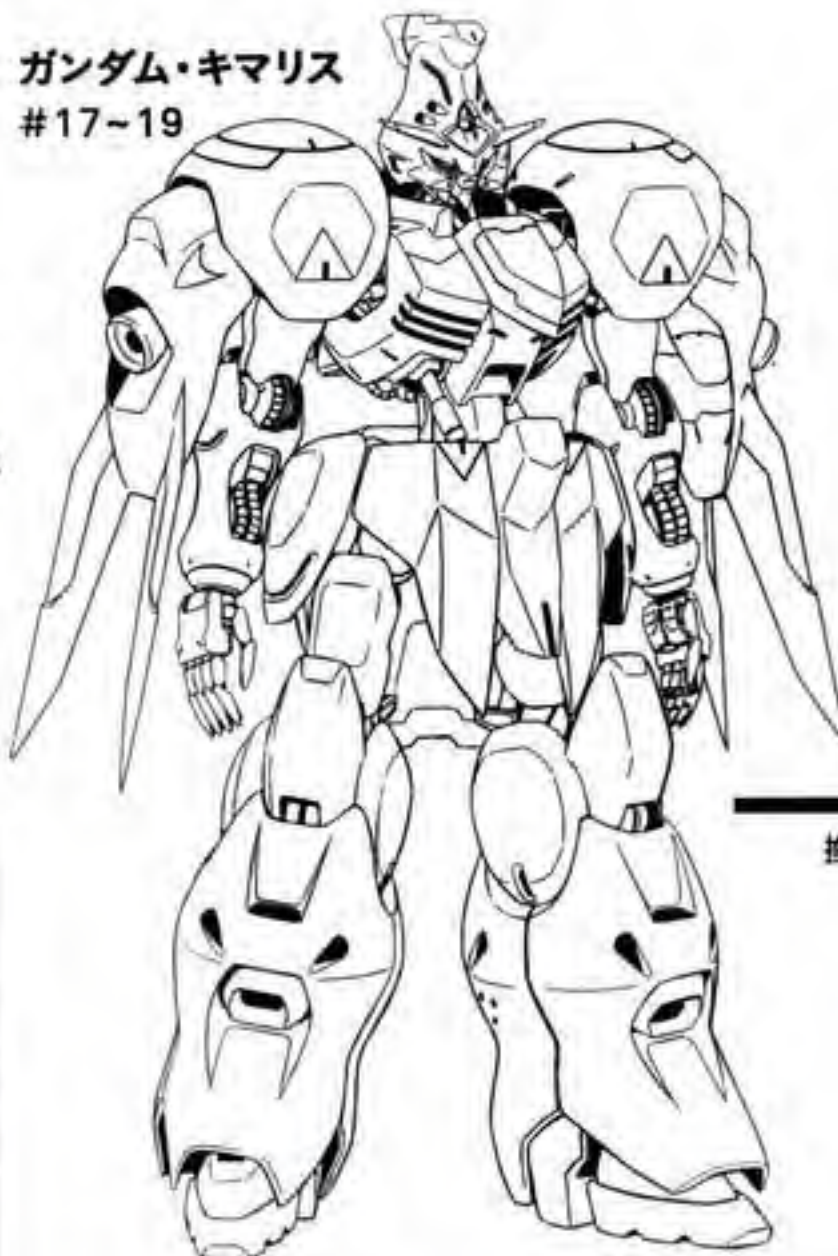
グレイズ・アイン
#24~25



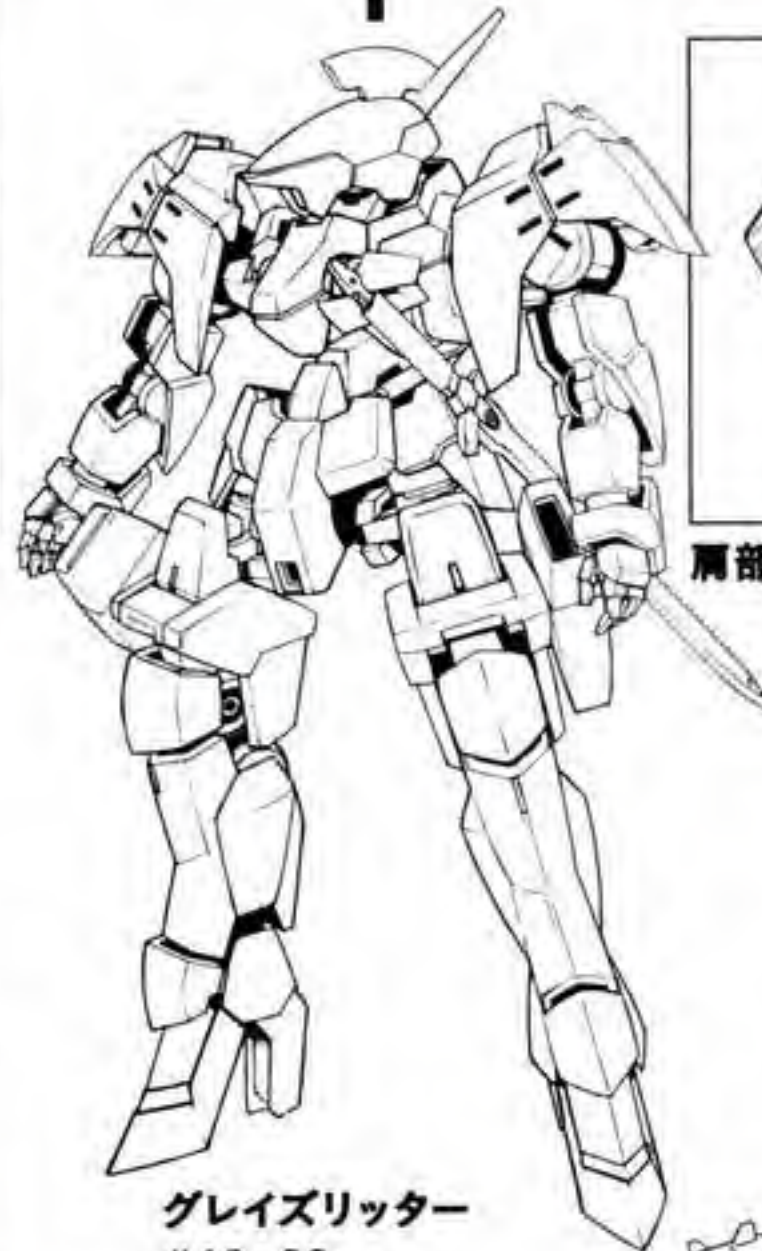
フライトユニット #19
※#17で鹵獲



ワイヤーロー #7



ガンダム・キマリス
#17~19



グレイズリッター
#19~23



肩部装甲 #24



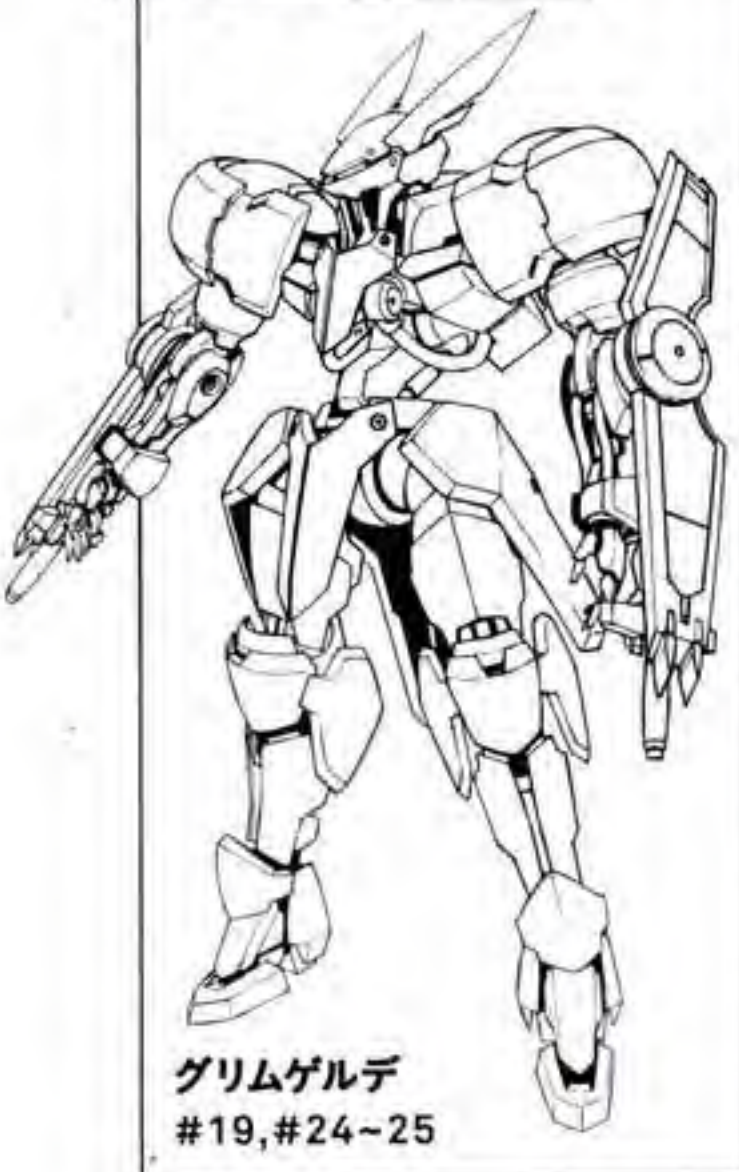
グレイズ
地上戦仕様
#21~25



ガンダム・キマリス
トルーパー
#23~25

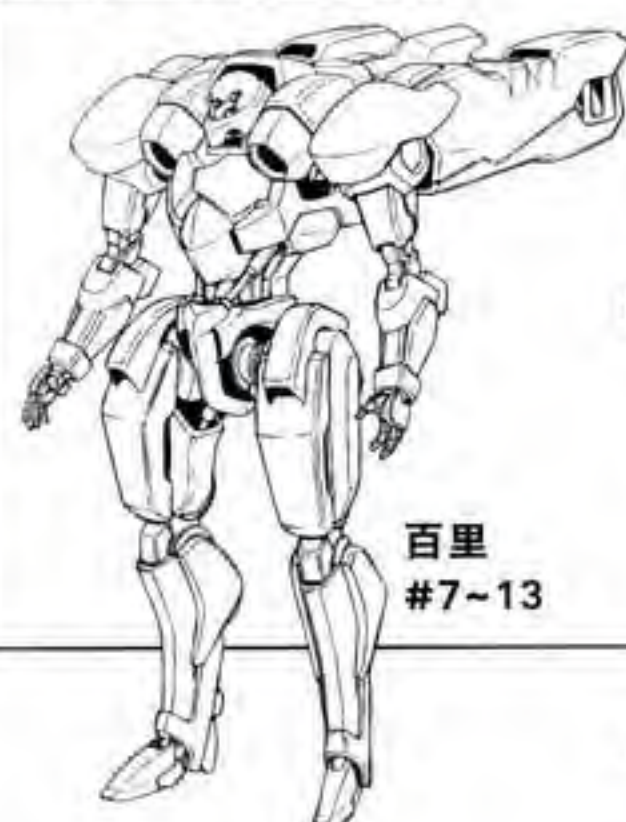
換装

モンターク商会

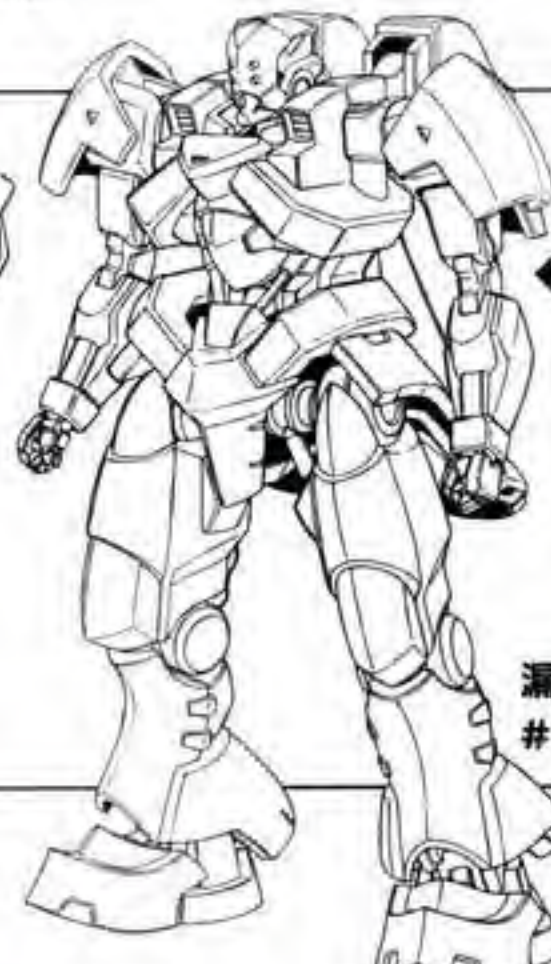


グリムゲルデ
#19, #24~25

ティワズ(タービズ)



百里
#7~13



漏影
#19~25



百鍊
#7~13

換装

HIROSHI
ARISAWA

チーフメカアニメーター
有澤 寛インタビュー
&メカ原画
セレクション
PART.2



#23 最後の嘘

有澤氏推薦のガンダム・バルバトスvsグレイズリッター（カルタ機）のアクションを、連続した原画でお届け！

かっこいいポーズ禁止!? バルバトスの描き方

——まずは、今作に参加された当初のことや、メカの描き方の方向性がどう決まっていたかを教えて下さい。

有澤 小川正和プロデューサーから声をかけていただいて参加しました。最初にガンダム・バルバトスを見た時は、中のフレームが見えるというこれまでのアニメにはないデザインにびっくりしましたね。

前作『ガンダムビルドファイターズ』シリーズはモビルスーツが、かっこいいポーズを決める作品でしたが、長井（龍雪）監督からは最初に『鉄血のオルフェンズ』は無骨で泥臭いので、あまりポーズを取らない」というお話がありました。

——長井監督とのお仕事は初めてですか。

有澤 はい。初めてお会いした時にはめっちゃめちゃ緊張して怖かったです（笑）。でも、実際はすごく優しい方でした。分からないことを聞きに行くと丁寧な答えてくださいました。最初にバルバトスのポーズ参考を見もらったのですが、「こんなにカッコいいポーズは取らない」「ダラーンとして不良みたいな感じ」と（笑）。

——不良ですか（笑）。

有澤 ええ、メイスなんか不良が持つ金属バットみたいにガラガラと引きずっていくような。最初そんな感じのところから始まりました。

——かっこいいポーズを取らないのは、ロボットアニメとしては画期的ですが、描く方は難しかったのではないですか？

か？

有澤 それもあって、バルバトスの看板になるポーズを決めきれなかったというのが僕の第1期での心残りです。「バルバトスといえばこれだ!」という代名詞のようなポーズがないじゃないですか？

——でも、第1話でメイスを持って登場したバルバトスの姿に、視聴者はとても惹き付けられたと思いますよ。

有澤 あそここの原画は僕が担当したのですが、本当はすごく悩んでたんです。第1話の最後に、1シーンだけ主役メカが登場するというのは『機動戦士ガンダムSEED』以来だと思うのですが、そこでかっこいいポーズを付けなという条件をどうクリアしようかなと。僕としては、かっこいいポーズを取らせたいなあという気持ちがあるものですから（笑）。

——しかもバルバトスはかっこいいポーズが似合うデザインですしね。

有澤 フォルムを見せやすいですね。——他のメカ作画監督さんも、つかいかっこいいポーズに描いてしまうということはありませんでしたか。

有澤 それはありました。『鉄血のオルフェンズ』では、作画監督さんによってバルバトスなどのメカの見せ方が違ってきます。あまり決め込んでしまうとそれに縛られてしまうかもしれないし、作画監督さんそれぞれの個性の違いなどが出るのも、作品としての魅力だと僕は思うので、それで良いと思っています。

——ただ、バルバトスに対する共通の印象というのはあり、ビュンビュン軽く飛び回るのはなく、メイスを引きず



「グレイズリッターを初めて描いた話数でした。
レンチメイスの重さとグレイズリッターの剣さばきを意識して描きました。」(有澤)

るような重たい動きをするという点では方針を統一しました。

世界観に合わせつつ どう迫力ある戦闘を描くか

——『オルフェンズ』では、ビーム兵器が登場しないというのが、メカシーンの作画にあたって大きな影響を及ぼした要素だったのではと思うのですが……。

有澤 僕はそれはそれでアリだなと思っていました。ただ接近戦が多くなるので、1画面の中にモビルスーツが2体以上入ると作画的に大変になる点は、少し懸念しました。もっとも、ビームがあればあるなりに大変なんですけどね(笑)。ビームがないと戦いが見た目に地味になる、とは考えたので、モビルスーツ同士がぶつかりあった時に火花が出る演出を活かして、工夫することになりました。

今作では、普通の赤い火花に加えて青い火花も出ているんです。それは装甲の表面のナノラミネートアーマーが削れた表現なのですが、それによって派手に見えるようにしている感じです。撮影の工程でも「叩きブラシ」の技法で青いエフェクトを入れてもらったりしています。それと、『オルフェンズ』では爆発もないんですよ。爆発したら死んじゃいますからね(笑)。

——その分、ぶつかった時に痛そうな表現がされていますね。

有澤 大きく揺さぶられて本体が持っていけるなどの表現を入れることで、良い味も出てきますしね。

——それは監督との打ち合わせで決まったのですか？

有澤 こうしたらどうでしょう？ と監督に話をしたと思います。今作ではスラスタークラッシュの光を透けさせていて、別作画になるので少し負担は増えるのですが、それも監督と話し合って採用しました。

——ポーズやビームなど、ロボットアニメで「カッコいい」とされてきたお約束を封じながら、モビルスーツをカッコよく描かなくてはならないのは大変な挑戦ですね。

有澤 なので最初のうちは、どうしたらいいのかすごく悩んだんです。でもそのうち、いろいろ足していって監督にダメって言われたら直すし、OKが出たらそれで行こう、というように柔軟に考えました。

どのくらいの振れ幅なら長井監督のイメージに合うのかなという感覚が、ノウハウとして蓄積されて、徐々にパルバトスなどの描き方に反映されていきました。

——それが見事に生かされたのが最終決戦でしょうか。

有澤 第24話はカット数も一番多かったですし、力も入りました。市街地戦で量産機もいっぱい登場して、グリムゲルデなども出たりで盛りだくさんです。

——ファンとしても大満足の、最終回にふさわしいクオリティでした。これを受け継いで第2期ですが、意気込みなどがどうでしょう。

有澤 第2期は早々に、モビルスーツがいっぱい出ます。はじめからモビルスーツ戦になる予定で、それをどう描くか今から考えているところです。がんばるのでよろしくお願いします！

→ 圏外圏

所謂地球圏以外のエリアの総称である。主に火星と木星とその周辺エリアのことを指す。ギャラルホルンは駐屯しているが、地球圏ほどの監視は行き届かず、ティワズのような巨大企業が影響力を持ち、宇宙海賊による略奪行為も横行している。貧困と秩序の崩壊は、孤児や「ヒューマンデブリ」を生む温床にもなっている。



協力

→ 鉄華団

火星の民間警備会社CGSに所属する少年兵たちが発足させる。団長はオルガ・イツカ。少年兵たちにより、半ばクーデター的に設立された。同社の動力源として使用されていた厄祭戦時代の遺物、ガンダム・バルバトスを戦力の中心に据える。だが戦力としてはギャラルホルンと比べるまでもなく、ギャラルホルンが全戦力をもって対応すれば、苦も無く排除されてしまうレベルである。後ろ盾を得るために、タービンを通じてティワズ傘下に入る。

交渉

→ タービズ

ティワズの輸送部門を管理する下部組織。代表は名瀬・タービン。独自にモビルスーツで武装し、高い戦闘力を持つ。メンバーは全て女性で占められ、全員が名瀬と婚姻している。

傘下

ノブリス・ゴールドン
(武器商人)

協力

連携

クーデリア・藍那・
バーンスタイン

KEY WORD

ノアキスの七月会議

クーデリアが、公の場で火星の貧困問題について言及した出来事。特にクリュセ代表の娘という立場での発言であり、クーデリアは民衆に「革命の乙女」として称えられることになった。



→ ティワズ

木星圏に拠点を持つ巨大複合企業。圏外圏では絶大な影響力を持つ。代表はマクマード・バリストン。圏外圏という過酷な環境でのしあがってきたこともあり、荒っぽい行動はお手の物。あくまで自衛用としてだが、モビルスーツを独自開発するなど、ギャラルホルンもその影響力を警戒している。ただティワズ側としては事を荒立てるつもりはなく、圏外圏での強大な力とは違って変わって、地球圏ではただの一企業としてふるまっている。傘下にタービズなど複数の組織を持ち、鉄華団もその1つに加わった。



→ 火星

火星にある自治区は、P.D.0002年に開催されたマルタ会議に基づき、地球の各経済圏に分割統治されている。アーブラウの自治領であるクリュセ以外にも、他の経済圏の自治領が存在する。主な資源は、モビルスーツや艦船などの製造に重要な役割を果たすハーフメタルと、バイオエタノール原料となるトウモロコシ。だが経済活動において地球との交渉の余地はなく、貧困が蔓延している。ガエリオの認識としては、「植民地としてうまみを吸い尽くした出がらしのような星」。



MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

INVESTIGATION
PART.1

ゴスト・ディザスター

P.D.という世界

【考察 その1】

世界観

厄祭戦という大規模戦争を経て、復興を遂げたP.D.という世界。

はたして、この世界はどのように成立したのだろうか。

ここでは世界情勢やギャラルホルン、モビルスーツの発展について触れていきたいと思う。

安定した時代の裏に
広がる格差社会

P.D. (Post Disaster) という時代を作ったのは、約300年前に勃発した大規模戦争「厄祭戦」である。厄祭戦が引き起こした被害は甚大であり、技術・文明レベルの衰退はもとより、その戦いは宇宙規模にまで波及した。

それから300年を経たP.D. 323年。地球では治安維持組織ギャラルホルンの庇護のもと、4つの巨大経済圏が発展を遂げ、安定した時代を迎えていた。

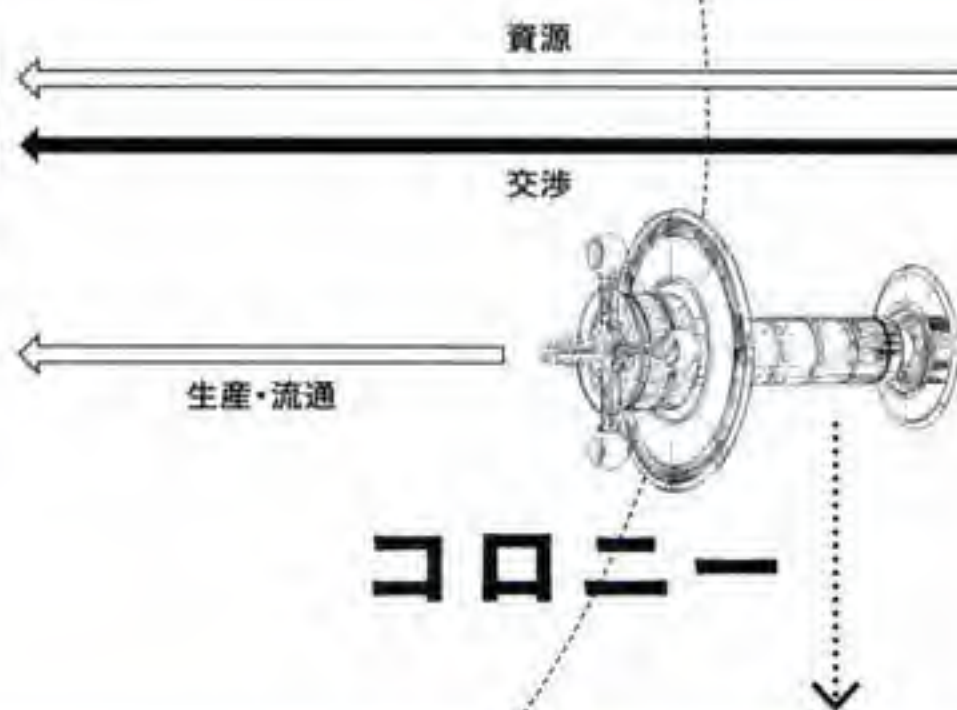
KEY WORD

厄祭戦

地球全土はもとより、月などの周辺にまで波及した大規模戦争。主力兵器として多様なMSが投入されたことも、被害が拡大した要因と考えられる。ギャラルホルンの前身となる組織の活躍により、約300年前に大戦は終結し地球は再建されたが、宇宙には当時の爪痕が残り、モビルスーツの残骸などがデブリとなって漂っている。一方、厄祭戦時代の遺産は今なお現役で稼働するものが存在し、艦船などは改修を重ねながら数百年と使用されている。

→ 地球経済圏

厄祭戦終結後、地球の国家群は4つの経済圏に統合された。地球を中心とした経済体制が確立され、圏外圏とは大きな格差を生む要因となっている。



→ 4大経済圏

アブラウ

ロシアやカナダ、アラスカ地域を中心とするエリア。代表は葎苗・東護ノ介だったが、贈収賄疑惑で失脚。次の代表指名選挙では、イズナリオ・ファリドとつながりのあるアンリ・フリューが有力候補とされたが、葎苗が実績とロビー活動により再選を果たす。

SAU (STRATEGIC ALLIANCE UNION)

アメリカ合衆国とラテンアメリカ地域を中心とするエリア。

アフリカンユニオン

ヨーロッパとアフリカ、中東、中央アジア地域を中心とするエリア。

オセアニア連邦

日本や中国、インド、東南アジア、オセアニア地域を中心とするエリア。

→ コロニー

地球と太陽のラグランジュポイントに建造された人工建造物。各ラグランジュポイントにはコロニー群が建設され、それぞれ地球経済圏の管轄下にある。それぞれのコロニーは各経済圏の公社であり、地球で消費される物資の生産と流通を担う。基本的に公社の上層部は地球出身で占められている。火星と同様、コロニー出身者はコロニーで生活し続けることになり、貧困から脱せずにいる。

ドルトコロニー

アフリカンユニオンの公営企業、ドルトカンパニーのコロニー。ドルトコロニーは地球から約150万km離れたL7に位置する。地球から移動にかかる時間は、2、3日程度。ドルトコロニー群内のコロニー間移動は2、3時間程度。



だが、その一方で地球を中心とした経済圏の再構築は、コロニーや火星、木星などの圏外圏という地球以外のエリアとの間で非常に大きな格差を生む結果となった。たとえば火星の各エリアは自治権こそ確立しているものの、地球の各経済圏と対等に交渉することは不可能といえ、一方的に搾取される状況には変わりはない。いまや圏外圏は資源を確保し、コロニーは生産を行い、地球の経済圏で消費するという、1つの流れが確立してしまっている。

こうした状況が引き起こす慢性的な貧困は、やがて民衆の不満へとつながり、独立への機運を高める結果となった。特に火星は、地球圏アブラウ領クリュセ独立自治区代表の娘、クーデリア・藍那・バインスタインが火星の窮状を訴える「ノアキスの七月会議」を成功させたことによって、全域にわたって独立への意識が生まれ始めていた。

クーデリア・藍那・バインスタインは、次のステップとして、火星と地球（経済圏の1つアブラウ）との直接交渉に臨むべく地球を訪れることを決意、民間警備会社CGS（クリュセ・ガード・セキュリティ）へ護衛を依頼。圏外圏の人間が、経済圏の人間と交渉することは法度だったが、この行動が鉄華団誕生の機会となり、やがて想定外の影響を世界に及ぼしていく。

時代を揺るがす 革命の乙女の行動

ギャラルホルン、特に統制局にお

火星独立運動はなぜ起きたか

ここで火星独立運動に至るまでの詳細な経緯を紐解く。

火星の産業

開拓時代から金属資源の採掘が盛んだった名残で、採掘資源の製品化や売買が、近年までの火星の産業を支えてきた。だが、近年では主だった資源は枯渇し、困窮を極めている。

唯一、集積回路の開発に不可欠なハーフメタルだけは未だに潤沢で、世界シェアの約7割を占めている状況。これを基幹産業として、火星はどうか経済活動を維持している。

古くから、トウモロコシを利用したバイオ原料（プラスチック的なもの）や、バイオ燃料（液体及びガス）の生成も行われているが、こちらは火星を豊かにするようなものではない。

火星が裕福にならない最大の理由は、地球圏との間にある「EM経済協定」にある。厄祭戦以降、疲弊した火星経済を支援する目的で結ばれた協定で、当初は地球から火星に対する技術、資本の支援を約束するものだった。

EM経済協定は効力を発揮し、資

金が回転するまでに火星の産業は回復するに至る。それを後押ししたのは、EM経済協定に盛り込まれた火星産業製品の地球圏による買い取り協定であった。火星ははじめから買い手のついた産業製品を作ることのできるリスクを最小限に抑えることができたのだ。

だが、火星の産業がある程度回復したことで、地球圏は技術、資本の支援を引き上げていくようになる。残ったのは、地球圏による火星産業製品の独占交渉権限で、これを盾に地球圏は火星を低コストの生産工場として扱うようになった。

買い手側の地球圏があらゆる産業製品の価格を決定。事実上、火星側に交渉の権限は与えられていない状況に陥った。

火星の産業は、地球圏に決められたものを、地球圏に決められた納期内に作り、地球圏に決められた価格で売るという形になり、経済的に完



全な支配下に置かれてしまうこととなったのである。

火星独立運動の要求

EM経済協定の破棄が最大の目標である。本来あるべき自由な貿易を可能にし、産業製品を本来あるべき相場でトレードできれば、外貨の流入が増え、技術開発や、新たな産業の振興も見込める。結果、火星に暮らす人々の所得は増え、火星の物価は上昇。地球圏との格差是正をする狙いがある。そうすることで、地球圏からの経済支配から脱却するために、火星の独立運動は行われている。

当然、クーデリアの地球圏交渉の最大の目標も、EM経済協定の破棄にある。破棄が難しくても、火星の基幹産業であるハーフメタルに関してだけは、価格設定における自由裁量を勝ち取るのが第一歩。

それに対して、今や地球圏の経済は、超低コストの火星産業を組み込んだ上で回っているため、既得権益を持つ側としては当然現状維持が望ましいと思われる。独立運動の動きに対する権力者同士の意思統一は図れておらず、武力鎮圧を推す向きもあれば、多少のアメを与えようとする向きもあり、事態は混迷を極めている状況である。



いてはクーデリアの動向を注視すべきであった。それはクーデリアへの対応を誤ると、民衆の独立心を刺激しかねず、火星以外への地域にその機運が飛び火するからである。ましてや殺害したとなれば、クーデリアはますます独立運動の象徴となることは明白であった。

だが、ギャラルホルン火星支部のコーラル・コンラッドは、武器商人のノブリス・ゴルドンと癒着。逆にクーデリアを暗殺することで独立の機運を高め、世界を全面戦争に導きこうとするノブリスの思惑を知りながら、その片棒を担ぐ愚を犯した。

ノブリスは意図的に「地球と直接交渉しようとする希望の星」としてクーデリアの情報を広く流布し、圏外圏やコロニーなど地球に対して不満を抱く人々の独立心を煽った。またクーデリアのメイドとして自身の手の内の者であるフミタン・アドモスを送るなど、より効果的なタイミングでクーデリアの暗殺を計画していた。

特にドルトコロニーでの労働者による蜂起をきっかけとした混乱の状況は、クーデリア暗殺のもつとも効果的なタイミングといえただろう。

ティワズのマクマード・バリストンと水面下で協力し、コロニーの独立派に武器を供給するなど、お膳立ては整っていた。

だが、ここでの暗殺が失敗に終わり、今度は実情を知った上でクーデリア側からノブリスへの支援継続への要請が舞い込む。それは地球との交渉が成功した暁に得られるであろう

エイハブ・ウェーブ下における通信手段

エイハブ・リアクターはこの時代において重要な動力源ではあるが、エイハブ・ウェーブが及ぼす通信障害は大きな弊害となっている。地球では都市部に影響の及ぼすエリアでエイハブ・リアクターの使用制限があるが、宇宙ではエイハブ・リアクターが艦船の動力源である以上、そうした制限を設けることは不可能だ。それゆえ有線による独立した通信手段が確立している。



→ アリアドネ

通信及びレーダーの使用が制限されるエイハブ・ウェーブの影響下において、惑星間航行を可能にするシステムの総称。または航路そのものの名称。

エイハブ・リアクターを搭載した「コクーン」と呼ばれる自律浮遊する宇宙灯台を、約百万km間隔に配置し、それらを道標とする連動型の装置。コクーンはある特定周期のエイハブ・ウェーブを常に発生させているため、航行する艦船はその反応を感知することで、コクーンの位置を特定できる。

同時に、コクーン同士も、隣り合うコクーンの位置をエイハブ・ウェーブから常に感知し、自身の座標を把握している。何らかの原因でずれが生じている場合は、エイハブ・スラスターにより座標の調整を自動で行う。また、コクーン同士が位置を把握している性質を利用し、通信の中継ポイントとしても使

用される。コクーン同士を経由し、短距離通信を連続で行うことで、長距離の通信も可能になっている。地球～火星間の通信には、約15分～20分程度の時間を要する。アリアドネは、惑星間に天の川のように帯状に配置されたもので、その帯全体が惑星の位置に合わせて伸縮をしながら公転軌道を周回している。元は厄祭戦以前の技術で配置されたものであり、厄祭戦の戦火によりルートは減少してしまった。厄祭戦後はギャラルホルンの管轄下に置かれ、改修を繰り返すことで現在も利用されている。航路は所定の通行料を支払うことで利用可能。海賊や非合法の商船は、ギャラルホルンの監視の目が薄い、アリアドネの外周ルートを利用したり、厄祭戦後に放棄され、ギャラルホルンの管轄外にあるコクーンを経由して惑星間航行を行っている。

→ LCS

laser communication systemの略称。

エイハブ・ウェーブの影響を受けづらい可視光に近い波長の光を利用した短距離レーザー通信システム。有効距離は百万キロ程度。レーザーは直

進する性質のため、通信対象との間に遮蔽物があった場合、通信は途切れてしまうデメリットを持つ。要するに、光の糸電話といえる。アリアドネを経由することで、長距離の通信も可能となる。



火星独立運動に至るまでの
主要出来事年表



P.D.0001

地球、火星の各国がギャラルホルンの発したヴィーンゴールヴ宣言を受諾。地球圏、圏外圏に戦火を広げた惑星間規模の戦争が終結する。人類史上、最悪の犠牲を生んだ戦争は、宣言の中で厄祭戦と語られ、以後、その名で呼ばれるようになった。疲弊した地球圏復興のため、ギャラルホルン協力のもとで、地球の経済圏が四つに統合される（アフリカンユニオン、オセアニア連邦、SAU、アープラウ）。新しい体制のもとで地球は戦後復興へ動き出す。

P.D.0002

マルタ会談にて、火星分割統治条約が四大経済圏間で締結。四大経済圏からの要請を受けたギャラルホルンは、火星の統治機構を白紙に戻すために大部隊を派遣。

P.D.0003

ギャラルホルンにより火星の国境線は引き直され、地球の各経済圏がそれぞれの都市統治へと乗り出す。四大経済圏による火星への干渉が本格化。火星は長い植民地時代へ突入する。

P.D.0205

アープラウ政府が火星の統治領に対して制限付き自治権を与える。

P.D.0208

オセアニア連邦も火星の統治領に自治権を認める。

P.D.0236

最後に残っていたアフリカンユニオンも火星の自治権を認める。ただし、火星に課せられている厳しい経済協定は破棄されておらず、事実上の傀儡統治時代に突入する。

P.D.0312

火星にて、地球との経済的格差を訴える運動が本格化。

う、ハーフメタル利権の一部を、ノブリスに譲渡するというものだった。予期せぬクーデリアの行動に、ノブリスは「暗殺よりも行動を注視すべき」と戦略を改め、暗殺計画から一転、クーデリアの支援に回っている。クーデリアの交渉相手であるアープラウ代表の蒔苗・東護ノ介が、贈収賄疑惑で代表を退いていたというアクシデントがあったが、鉄華団の協力もあり、アープラウ代表指名選挙が行われるエドモントンへ蒔苗を送り届けることに成功。後に蒔苗はアープラウ代表へと返り咲いた。

この行動は予期せぬ波紋を呼び起こした。エドモントンで発生したアープラウ代表指名選挙にまつわる鉄華団の戦術行為は、ギャラルホルンの腐敗や横暴な行動を白日の下に晒し、停滞していた世界情勢に影響を与えるきっかけとなった。特にアープラウでは、この事件ののちに鉄華団と軍事顧問の契約を結ぶ。これまでも、4大経済圏は軍事力を持たないかわりに、ギャラルホルンの庇護下にあったが、独自に軍事力を持つという行動に出たのである。

無論、鉄華団の戦力は微々たるものでしかなく、戦力はギャラルホルンと比較にならないほど低い。今すぐに世界を変えるほどの力には到底及ばない。だが、ここで重要なのは、「経済圏が独自に軍事力を持つ」という事実であり、ギャラルホルンと他の経済圏との間に、わずかながら確実な影響を与え始めた。

世界は今、緩やかに変化の道を歩み始めたのかもしれない。

INVESTIGATION

PART.2

【考察 その2】

ギヤラルホルンとは？

ギヤラルホルンの歴史の起こり

ギヤラルホルンは、地球を統治する各国連合の総意によって結成された強大な治安維持組織である。その起こりは、約300年前の厄祭戦にまで遡る。全世界を巻き込んだ終わりなき大戦のさなか、その戦争を最終に導くために行動した人々がいた。



彼らこそギヤラルホルンの前身であり、その中心人物たちが現在のギヤラルホルンの中核である「セブンスターズ」の祖先となった。

ギヤラルホルンの前身組織は、戦争終結の切り札としてガンダム・フレームや阿頼耶識システムを投入。どのような経緯によって戦争を終結に導いたかは明らかではないが、戦争終結後、ギヤラルホルンはその地位を盤石なものとしていく。

世界が復興を遂げていく中、各国は軍事力を持たないかわりに、ギヤラルホルンに治安維持活動を一任し、運営資金を供出。ギヤラルホルンは戦争を回避するため、各国を監視する警察組織として機能してきた。

ギヤラルホルンはその立場を利用して、エイハブ・リアクターやMSの開発技術を独占。終戦から300年が経過した現在では、MSを一から開発できるのは実質的にギヤラルホルンのみという状況になる。そしていまや地球圏から圏外圏までを監視下に置く強大な組織へと成長を遂げた。多数の艦船、MSを所有しており、「武力をもって武力を制す世界平和維持のための暴力装置」と称される。P.D.323年現在、軍事力でギヤラルホルンを脅かす勢力はなく、その地位は安泰かに思えた。だが腐

敗は内部から組織を侵食しつつあった。特に一部経済圏との癒着や、政治に介入するといった行動が目立ち始め、組織が肥大化したゆえの問題が噴出、各国からは煙たがられていく。また強大な軍事力を有してはいるものの、実戦経験を積む機会がなく、組織は形骸化。このような現状は、鉄華団というイレギュラーな存在の登場によって、明るみになることとなってしまった。

こうした状況の中でファリド家のマクギリス・ファリドは、水面下で暗躍。アーブラウと癒着していた地球本部司令官であり、養父のイズナリオ・ファリドを失脚させるために、鉄華団を支援するという行動に出た。

結果的にイズナリオがバックアップしていたアンリ・フリーウはアーブラウ代表指名選挙で落選、鉄華団が連れてきた蒔苗・東護ノ介が次期代表に選出されると、イズナリオは事態が明るみになることを恐れ、亡命の道を選んだ。

組織の有力者であるイズナリオが失脚したことで、ギヤラルホルンは遠からず変化を避けられない事態に陥ると考えられる。それがさらに組織を強固なものにするのか、それとも崩壊の始まりであるかは定かではない。

【セブンスターズ】

厄祭戦を終結させた中心人物たちの末裔。7つの家門があり、ギヤラルホルンの頂点に位置して組織を管理・運営する。家門にはイシュー家、ファリド家、ボードウィン家などが存在する。ギヤラルホルン各局の主要なポジションはセブンスターズの出身者が占められ、異例のスピードで昇進する。こうしてセブンスターズの強い結束で組織は運営されているかに見えたが、イシュー家は当主が活動できる状況にはなく、跡取りであったカルタも戦死してしまった。ボードウィン家もガエリオの安否が不明であり、ファリド家は当主のイズナリオが失脚と、セブンスターズ体制を揺るがしかねない事態に陥りつつある。



令若くして地球外縁軌道統制統合艦隊の司令官となったカルタ・イシュー。これもセブンスターズであるイシュー家の威光によるもの。カルタは家の重圧を背負いながらも、実績を出そうとしたが……。

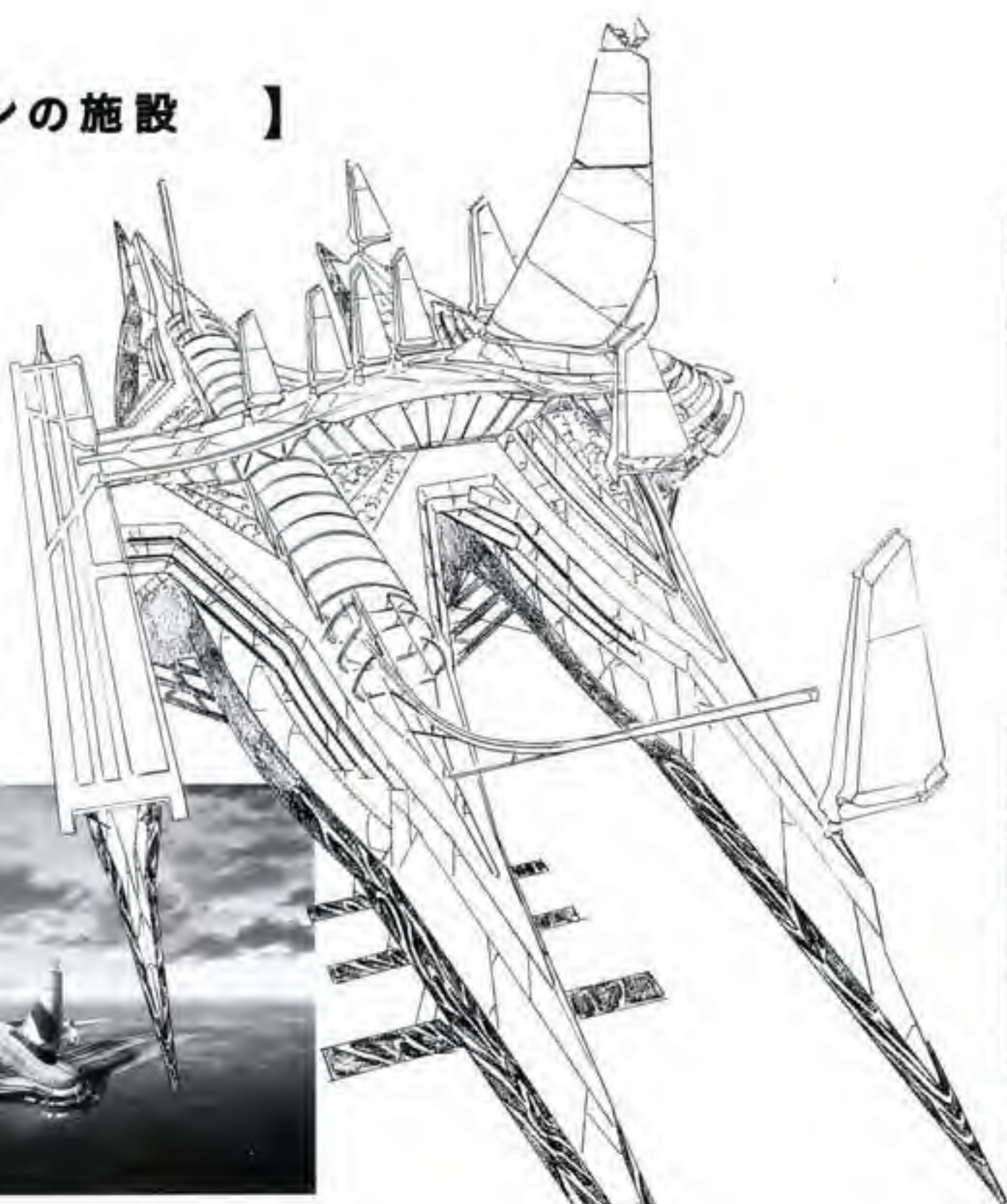


令ギヤラルホルンの構成員は、セブンスターズの血縁のほか、地球出身者が中心である。そのため地球至上主義ともいえる思想が存在し、アインのような圏外圏出身者は不当な差別を受けることも珍しくはない。

【 ギャラルホルンの施設 】

→ ヴィーンゴールヴ

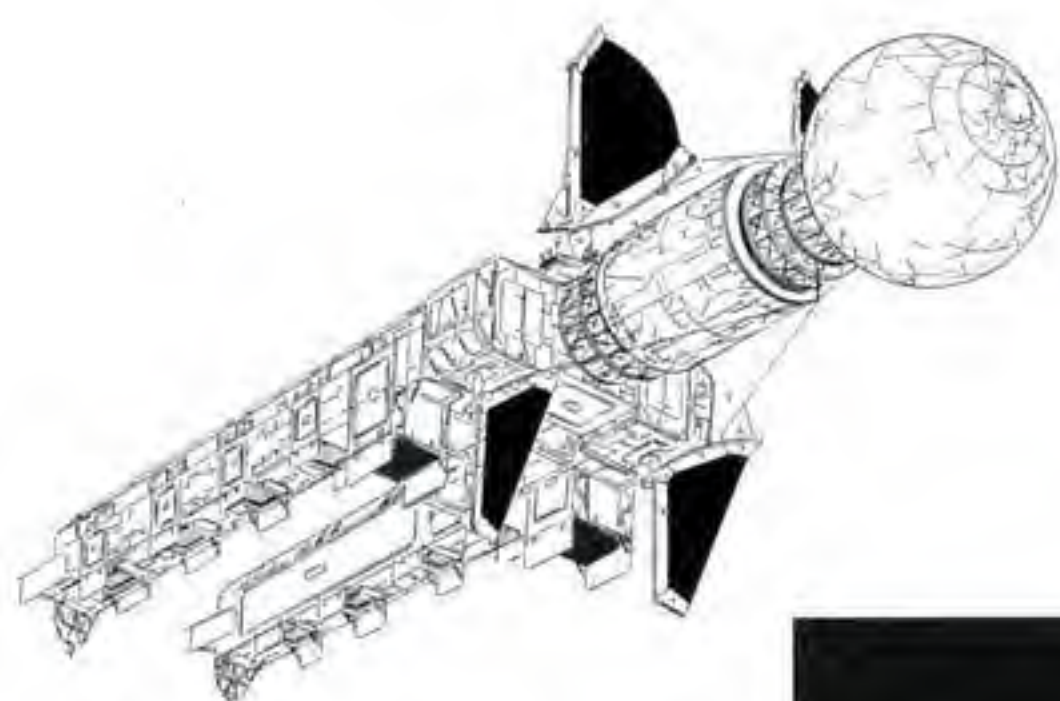
地球上のギャラルホルンの本部で、巨大なメガフロートと呼べる建造物。世界を移動することで、抑止力としても機能する。軍施設と都市を融合したような施設で、宇宙用と地球用の港、MS生産施設、そして居住エリアまで備わっている。居住エリア上層部はセブンスターズが住む貴族エリアである。



合技術の粋を集めた建造物であり、その街並みも地球上では最先端であると考えられる。

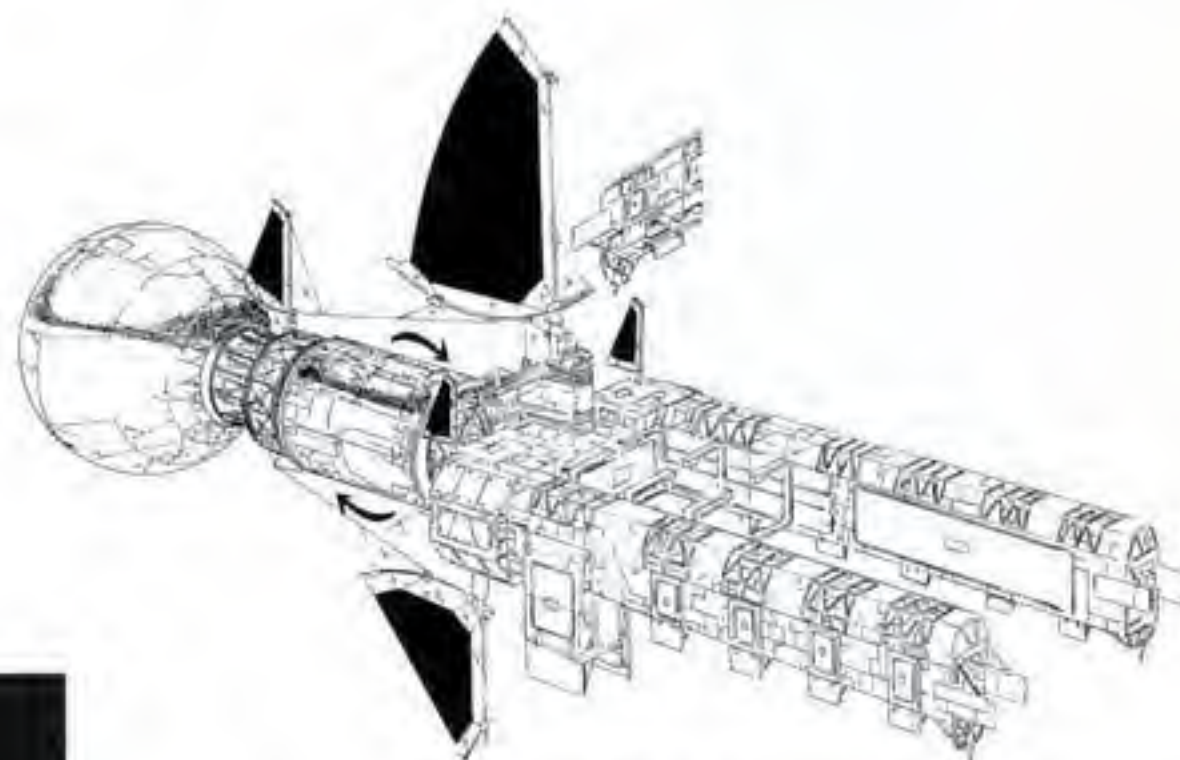


合火星とは天と地ほどの開きがある環境。特にセブンスターズの居住区では晩餐会が催されるなど、絶望的な格差を感じさせる。



→ 地球軌道基地 グラスヘイム

地球のサテライトベースで、アーレスと同じような施設。1〜3が存在し、高度1万km付近を周回している。地球外縁軌道統制統合艦隊が本部を置く。



→ ギャラルホルン アーレス火星本部

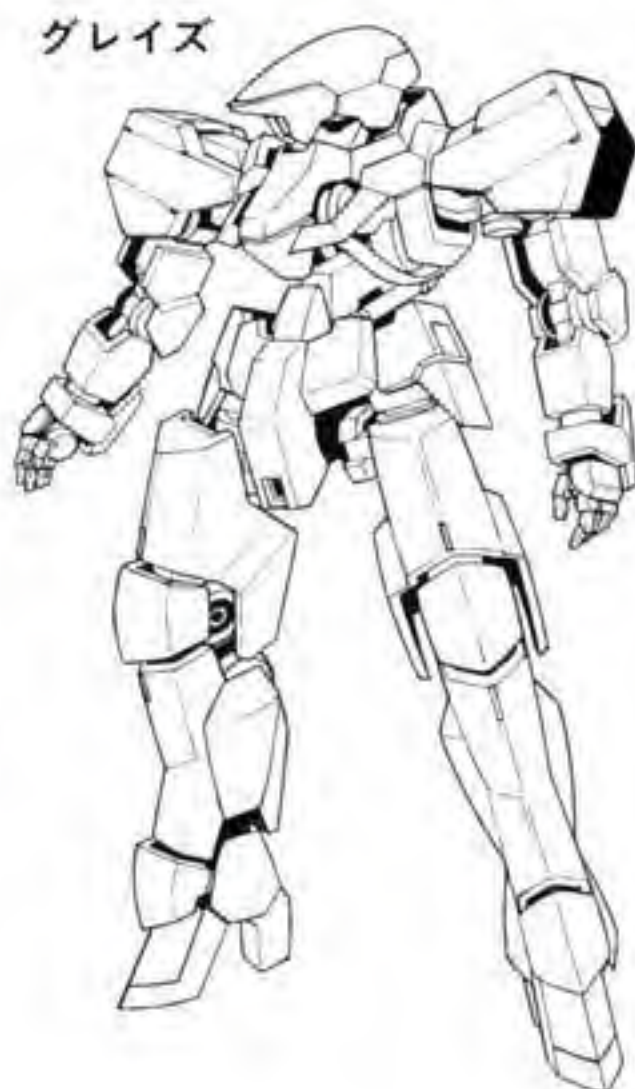
厄祭戦後、ギャラルホルンが火星の静止軌道上に建造したサテライトベース。宇宙港のほか基地本部機能も併せ持つ。

【 ギャラルホルンの戦力 】

→ モビルスーツ (MS)

現行主力MSであるグレイズが中心。グレイズは汎用性に優れたMSで、装備や武器の変更によってあらゆる環境に対応することが可能である。目的に応じてグレイズリッターなどのバリエーションが作られるほか、拡張性自体にも優れ、グレイズ・アインのような大幅な改修を行うことも可能である。

グレイズ



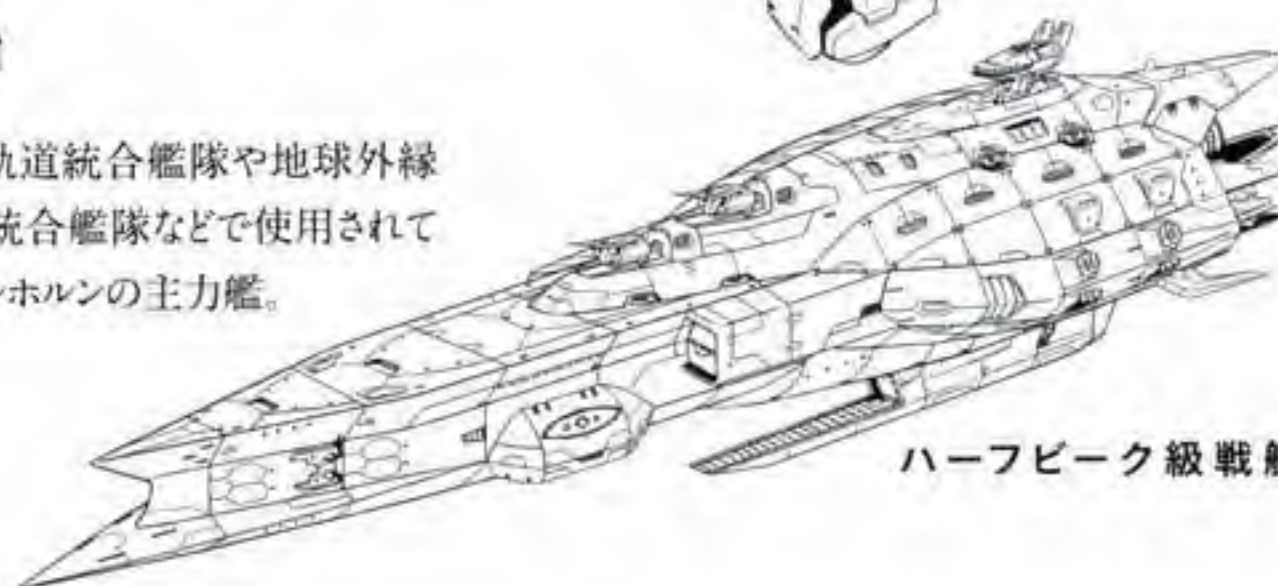
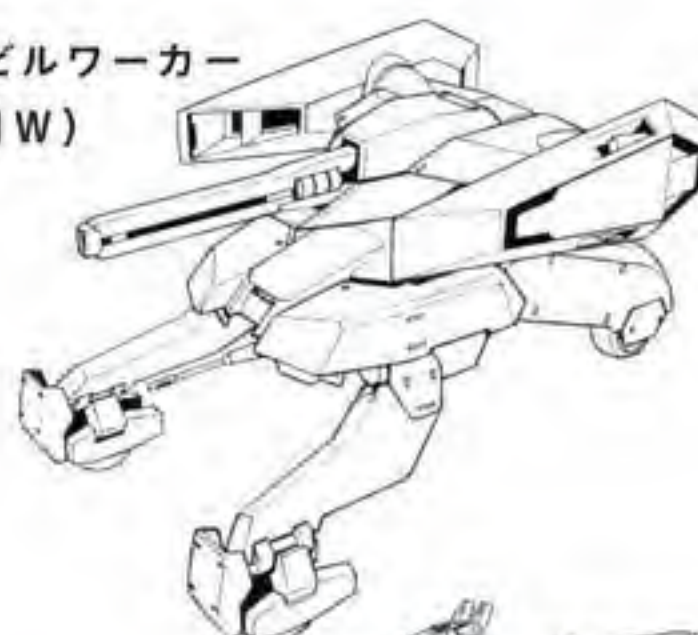
→ 一般兵器

すでにMSに対抗する手段を他勢力が持っていないため、あくまでMSは威嚇用として用いられるケースが多い。そのため実際の任務で前面に出るのは、歩兵やMWといった部隊である。

→ 艦船

月外縁軌道統合艦隊や地球外縁軌道統制統合艦隊などで使用されているギャラルホルンの主力艦。

モビルワーカー
(MW)



ハーフビーク級戦艦

【 ギャラルホルンの組織と階級 】

軍隊ではないが強力な兵器を所有し、治安維持を行うギャラルホルン。はたしてどのような組織構成なのだろうか。

総務局

警務局

→ 統制局の艦隊

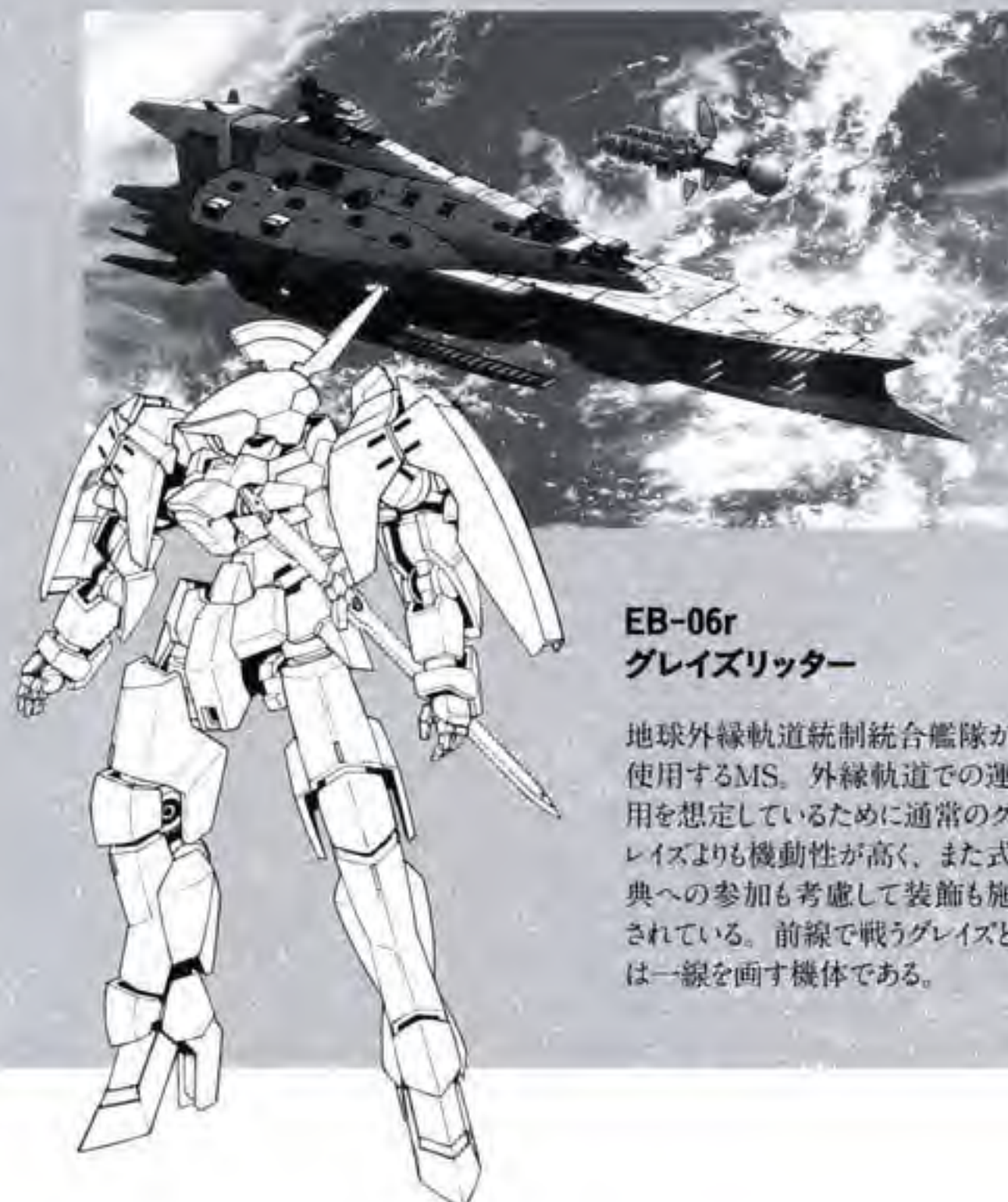
月外縁軌道統合艦隊・アリアンロッド艦隊

月の公転軌道外を管轄するギャラルホルンの大規模艦隊。敵対勢力の地球圏侵攻を阻止するための部隊であり、艦隊規模は最大級。地球に不穏分子の侵入をさせないための重要な役割を担う。形骸化したギャラルホルンの中では、強力な部隊である。通常時は、各コロニー群に艦艇を駐留させて、監視任務に当たっている。ドルトコロニー群に駐留しているのもアリアンロッド艦隊の一部であった。



地球外縁軌道統制統合艦隊

地球軌道上の最終防衛ラインを守る艦隊。司令官はカルタ・イシュー。静止軌道上のサテライトベース「グラズヘイム」が本部。地球にとって実質上最後の砦だが、そもそも月のアリアンロッド艦隊が事前に対応にあたるため、実戦の出撃記録はない。一部ではお飾りの軍隊と揶揄されており、主にMSでの式典への参加やアクロバットもこなす。地球外縁軌道に駐留しているという性質上、独自に地球への降下権限を持っており、部隊専用のグレイズリッターも宇宙／地上両対応の装備を持ち、降下用のオプションも備えている。旗艦名はヴァナディース。



EB-06r
グレイズリッター

地球外縁軌道統制統合艦隊が使用するMS。外縁軌道での運用を想定しているために通常のグレイズよりも機動性が高く、また式典への参加も考慮して装飾も施されている。前線で戦うグレイズとは一線を画す機体である。

セブンスターズ

ギャラルホルンの頂点に立つ7家門。厄祭戦を終わりに導いた人々の末裔である。



ファリド家



ボードウィン家



イシュー家

→ 想定外だった鉄華団との戦闘

戦力も部隊の規模も圧倒的だった地球外縁軌道統制統合艦隊だが、結果的に小規模な戦力の鉄華団に敗れてしまうこととなった。実戦経験がなく、形式化しすぎた戦闘手順は、過酷な環境で戦ってきた鉄華団に通ずるはずもなかった。鉄華団の実戦を重視した戦いや、バルバトスの奇襲攻撃によって、司令官のカルタ・イシューも戦死するなど壊滅的な被害を負った。これは現在のギャラルホルンが抱えている問題といえ、各経済圏にギャラルホルンの警備体制への疑問を抱かせかねない事態となりえる。





監査局

統制局からは完全に独立した組織。セブンスターズの血縁者や幹部クラスしか所属していないエリート集団。主に他局の内部調査を目的として行動する。戦艦やMSすらも独自で所有、統制局の許可なく独自の運用が可能である。また同じ階級でも組織の性質上、統制局よりも監査局のほうが立場は上になる。つまり三佐のコーラルよりも、特務三佐であるマクギリスやガエリオの方が立場は上。



→ 監査局以上に厄介なこと？

セブンスターズの家系の人間に対して、一般の兵士は階級以上に気を使わなければならない。そんな雰囲気表面化したのが、ドルトコロニーでのスレイブニル艦長とガエリオの会話だ。直接的ではないが、統制局（ここでは月外縁軌道統合艦隊アリアンロッド）が行う作戦に対して、セブンスターズが介入しないように釘を刺している。セブンスターズが戦場に出してしまうことは、それだけで意味を持ってしまうため、「不穏分子の鎮圧」という作戦目的に影響を与えてしまう可能性がある。それゆえ艦長はやんわりと、ガエリオの出撃を制したのである。



EB-05s シュヴァルベ・グレイズ

通常のグレイズではなく、開発途中の試作機をベースとしたMSを使用するという離れ業ができるのも監査局ゆえか。こうしたパイロット独自のカスタマイズ機を使うことは、軍隊然とした統制局では現実的ではないのかもしれない。



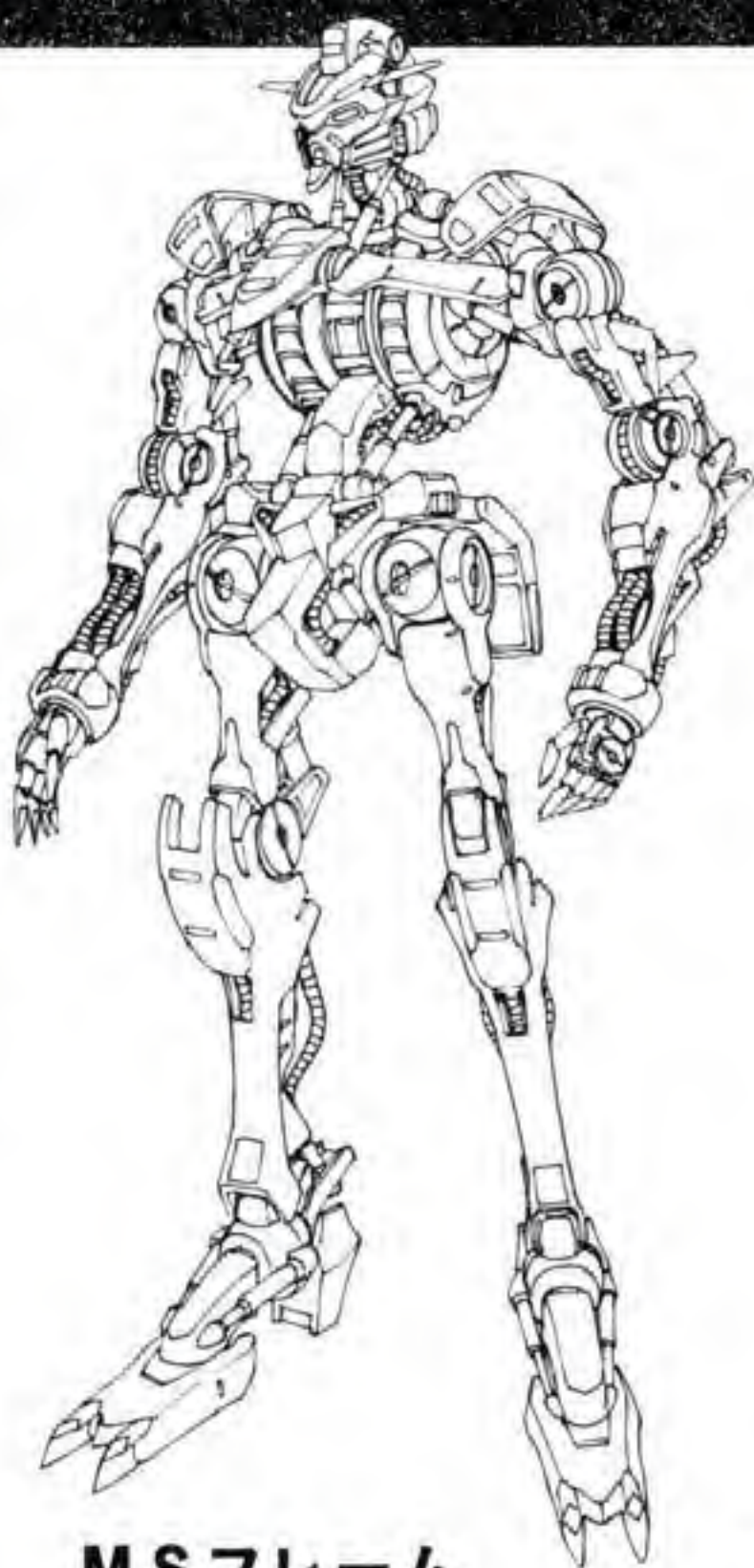
統制局

事実上の軍部。MS部隊や艦船を用い、直接治安維持活動を行う。人々が「ギャラルホルン」をイメージしたとき、基本は統制局のことを指す。



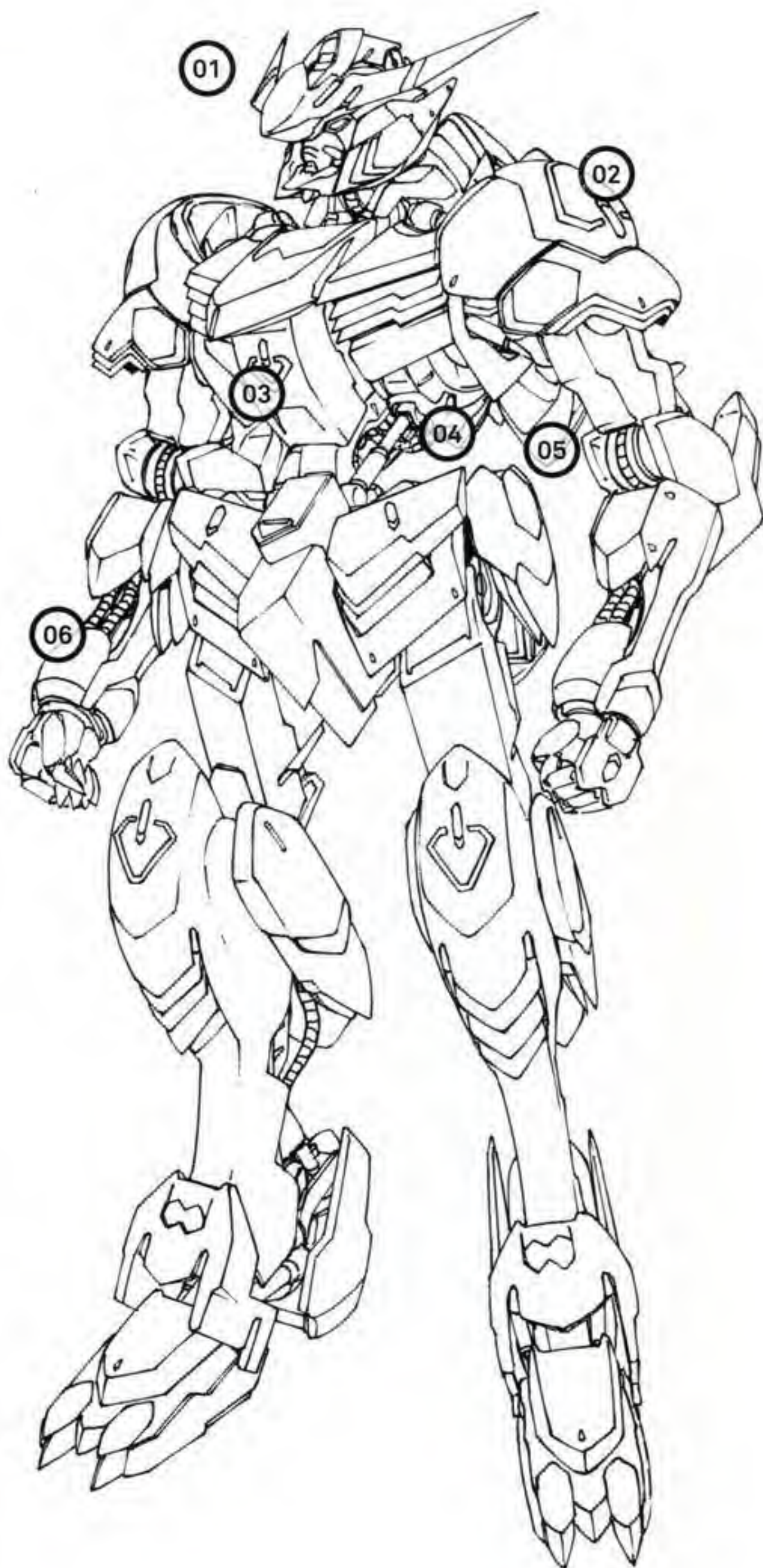
ガンダム・フレーム

セブンスターズの始祖たちが開発・運用したMSで、厄祭戦を終結させた機体群である。2基のエイハブ・リアクターを搭載し、並列稼働させることで大出力化を実現した。だがリアクターの並列稼働は技術的困難が多く、総生産数は72機に留まった。1機でもMS運用には十分な出力をもつエイハブ・リアクターを2基搭載するため、その出力は圧倒的であり、パワーだけなら現行最新機種グレイズすらも凌駕する。後継機は開発されておらず、厄祭戦終結後はセブンスターズが保管している機体以外に関しては、失われている機体も多い。現在では26機の現存が確認されている。



01 【 MSフレーム 】

文字通りMSの骨格であり、エイハブ・リアクターが生み出す膨大なパワー、MS戦における激しい戦闘でも破壊されないほどの強度を持つ。フレーム材質である「高硬度レアアロイ」は、その頑強さから、MSの接近戦武器の材質にもなっている。このように高い強度を持っているため、MSのフレームを物理的に破壊することは極めて困難である。



MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

INVESTIGATION PART.3

【考察 その3】

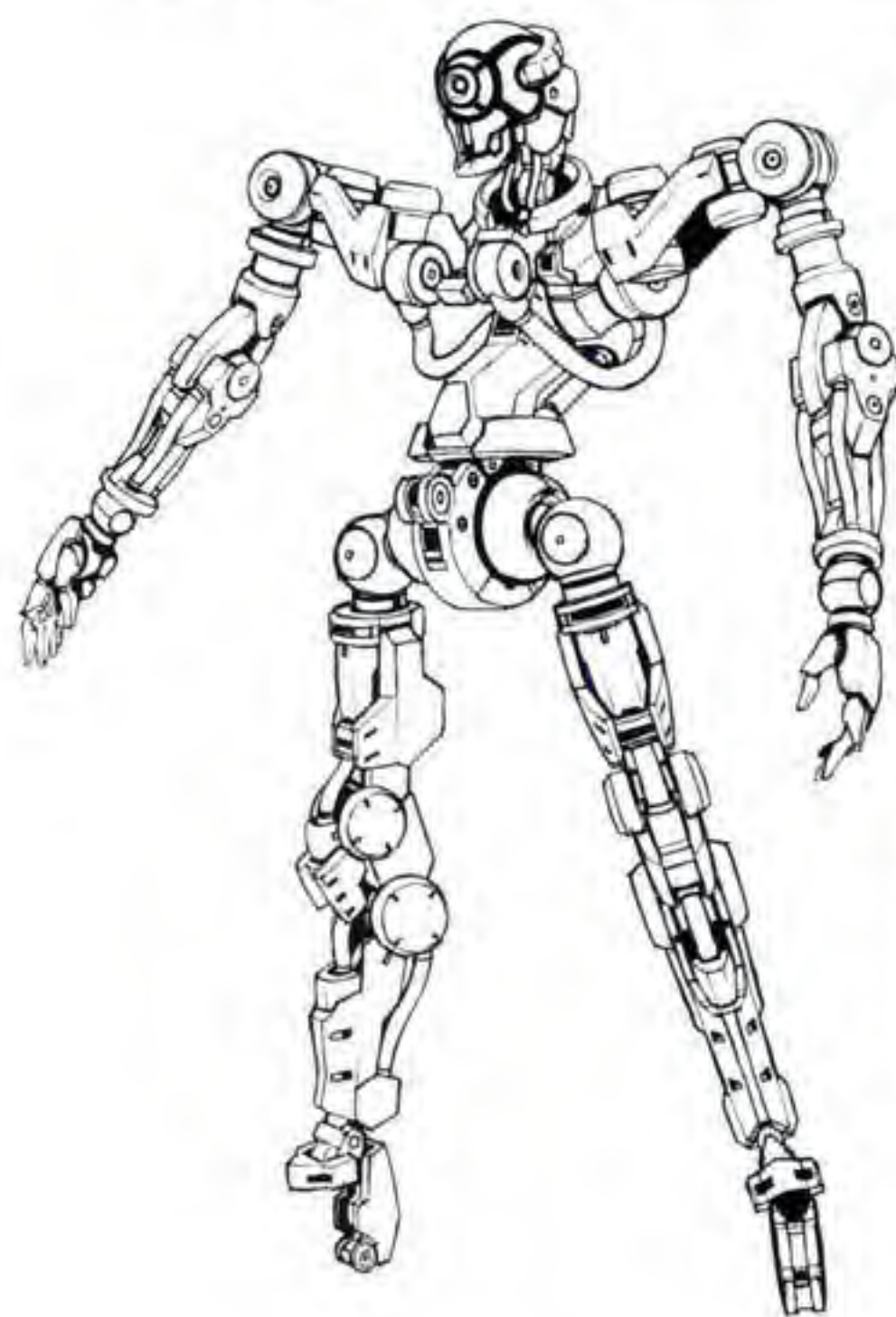
モビルスーツとは？

「MSはMSでなければ倒せない」。厄祭戦を経てP.D.という時代になってもなお君臨する最強兵器MS。この世界でMSはどのような存在なのだろうか？ そのバックグラウンドから機能までを考察しよう。

厄祭戦時から活躍する兵器体系の頂点

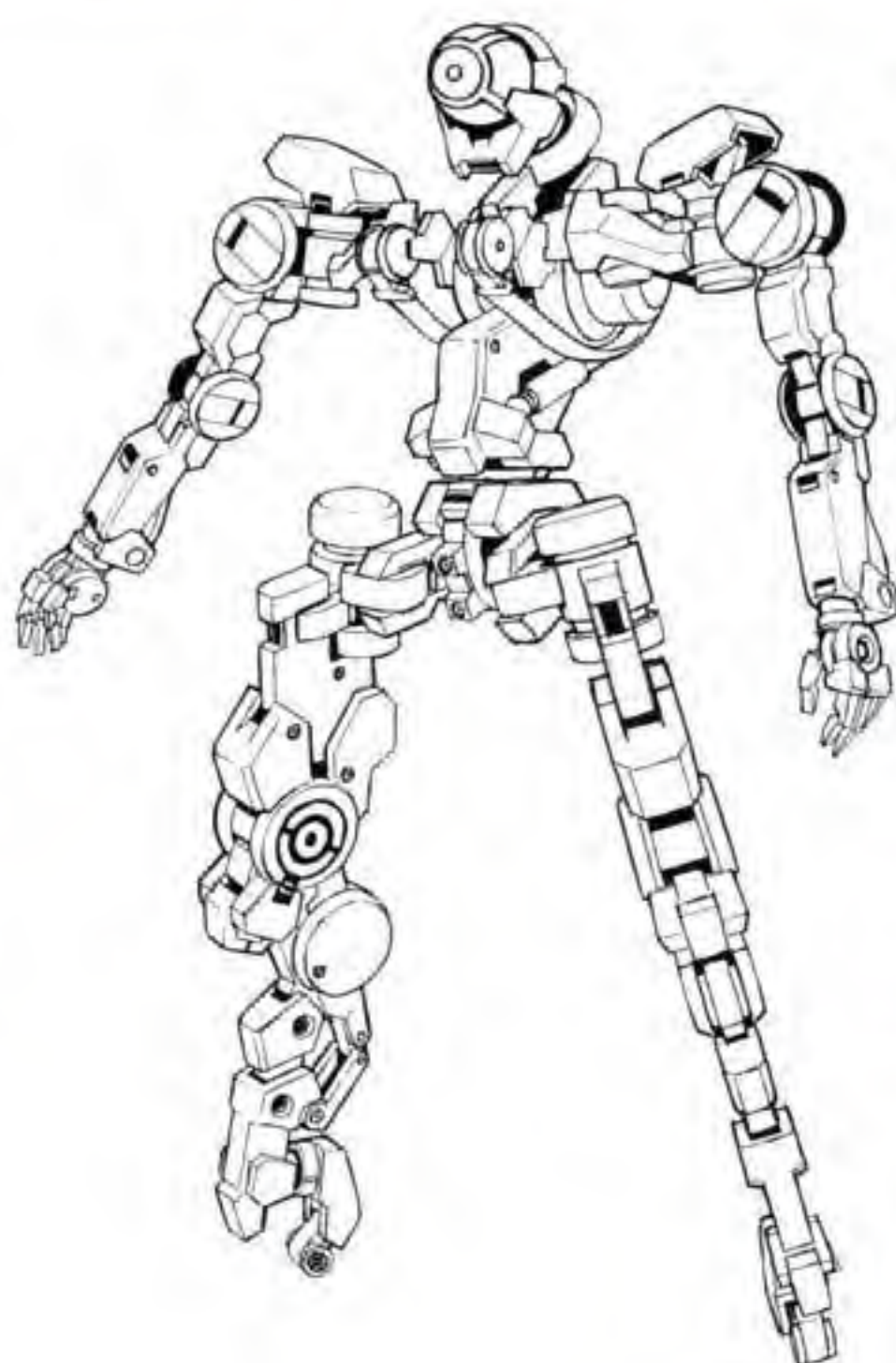
モビルスーツ（以下MS）とは、約300年前に勃発した「厄祭戦」時代から使用されてきた人型機動兵器の総称である。動力源であるエイハブ・リアクターが発生する無尽蔵の出力、ナノラミネートアーマーによる強固な装甲、そしてエイハブ・ウェーブによってリーダー・誘導兵器が無効化される環境下において、MSは兵器体系の頂点に君臨することになる。行き過ぎた兵器開発による影響が定かではないが、厄祭戦において人類は文化レベル、技術レベルが衰退するほどの未曾有の危機に陥った。だが厄祭戦末期、戦いを終結に導き、世界の危機を救ったのもまた、ガンダム・フレームを使用したMS群であった。

厄祭戦後、ギャラルホルンの監視下で再建が進められた地球において、MSの開発、生産は限定されるものとなった。基本的にギャラルホルンのみがエイハブ・リアクターとMSフレームを開発する技術を有し、そのノウハウを独占したのだ。戦後の再建下の地球で、ギャラル



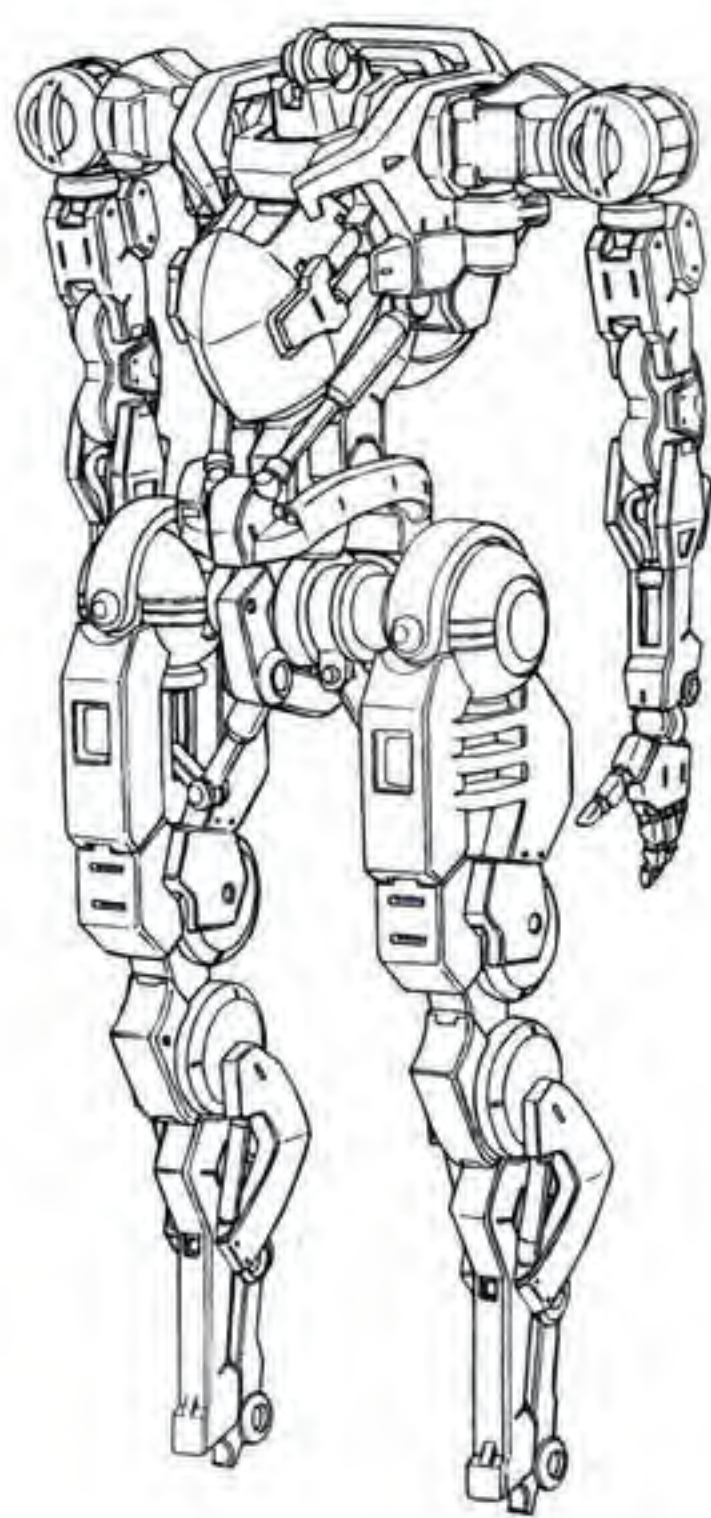
ヴァルキュリア・フレーム

厄祭戦時に開発されたMS用フレーム。エイハブ・リアクターを1基搭載する。当時の他のMSと比較して、軽量であり、機動性を重視した設計思想を取り入れている。特に宇宙空間では俊敏で優れた機動性を見せるが、格闘戦における重心コントロールにはナーバスな一面もあるという。ガンダム・フレームの活躍の影に隠れ、採用機体は全般的に生産数が少なく、実戦記録もほとんど残されていない。戦後、そのコンセプトは開発現場で評価され、ギラルホルンの主力MSの基礎を築き、現在のグレイズ・フレームにつながっていく。



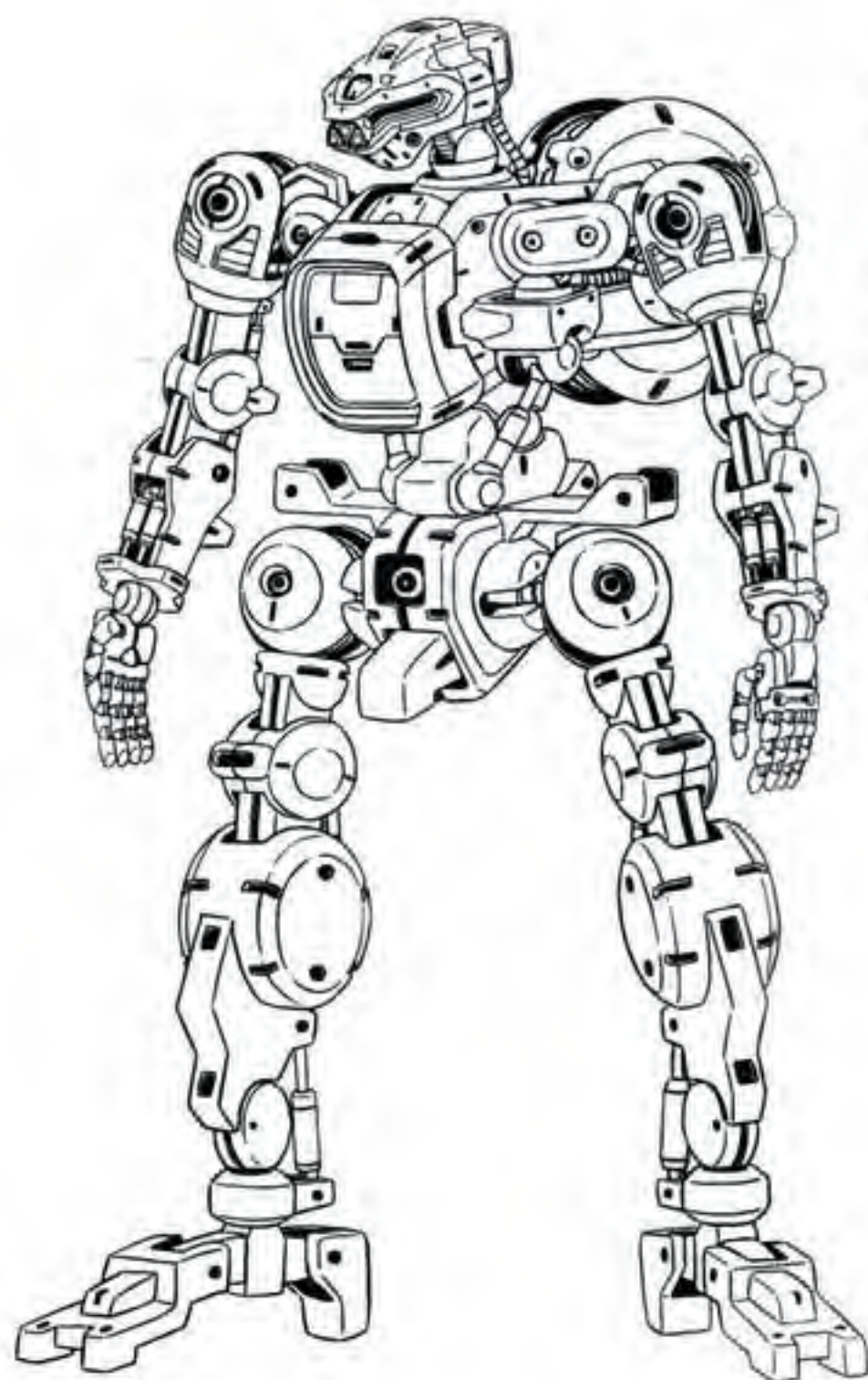
グレイズ・フレーム

ギラルホルンの現行主力機、グレイズに採用されているフレーム。エイハブ・リアクターを1基搭載する。ヴァルキュリア・フレームの改良・発展型。300年にわたって熟成が図られ、軽量で材質・構造的にもシンプルな設計が突き詰められている。武装や装備の換装のみであらゆる環境に適応する汎用性の高さも重視され、運用コストを大幅に削減している。一方でグレイズ・アイのような、機体バランスに影響を及ぼすほどの大幅な構造変更にも対応する設計的余裕を持つ。出力以外の面では、ガンダム・フレームよりも完成度は高い。



ティワズ・フレーム

厄祭戦末期の高出力MSのフレームをベースに、ティワズが独自に作り上げた。エイハブ・リアクターを1基搭載する。ギラルホルン以外の勢力で、MSフレームの開発を行った稀有な例。パイロットの技量も影響するが、グレイズとも互角以上の戦闘を展開できるポテンシャルを持つ。



ロディ・フレーム

厄祭戦の中期に大量生産された汎用型フレーム。エイハブ・リアクターを1基背中に搭載する。現在も幅広く普及しており、民間の作業用MSとしても使用される。また宇宙海賊が独自に改造を施して戦闘用として運用しているものも存在する。

ギラルホルン以外にも 独自にMS運用を行う勢力も

ホルンが使用するMSは抑止力として機能した。二度と厄祭戦のような危機を招かないという意志のもと、ギラルホルンはMSの圧倒的な力をもって、武力紛争の目を摘み込んでいったのである。

だが、厄祭戦後、一般にMSがまったく渡らなかつたのかといえば、そうではない。P、D、323年の時点で、厄祭戦で使用されたMSの残骸は、今も様々なエリアに散乱しており、こうしたMSなどのジャンクパーツを売りさばくルートも圏外圏を中心には確立されていた。また、民間でも作業用として一部の機体などは運用され続けている。

エイハブ・リアクターは理論的に半永久的に使用可能であり、厄祭戦時に製造されたものもいまだ現役である。実際CGSでは、300年前に稼働していたバルバトスが、いまだ基地の動力源として使用されていた。デブリ帯に漂うMSの残骸には、今も無数のエイハブ・リアクターが稼働しており、エイハブ・ウェーブの相乗効果で高密度重力帯を形成している。MSのジャンクパーツ市場で付加価値が高いのは、言うまでもなく年代の新しいMSや、希少価値のあるMSだろう。特に現行機種であるグレイズは、新しくパーツの品質が優れていることは明白であり、そもそも「ギラルホルンの機体が撃墜されること」自体が稀ということもあって高額で取引されることが

MSや艦船に採用されている特殊装甲。エイハブ・リアクターが発するエイハブ粒子に反応する特殊な金属塗料を、MSや戦艦の装甲表面に蒸着させたもの。金属塗料は発生した重力場の影響を受け、外部からの衝撃に適した複層分子配列を形成する。その性質は、実弾及び炸薬などに対して、エネルギーを有した分子が衝撃を吸収、周囲に拡散させるというもの。原理的には幾層にもなったクッションのようなものだが、非常に薄く、一見すると装甲が硬くなったようにしか見えない。

ただし、あくまで装甲表面に蒸着されている塗料のため、戦闘などの衝撃によって破損や剥離が生じてしまう。その際には、破損箇所を新たに金属塗料で塗り直す必要がある。

通常は機体表面に装甲塗料として蒸着させるものだが、粉末状の素材を、エイハブ・リアクターを搭載したMSや戦艦の周囲に散布する「ナノミラーチャフ」として使用することで、レーザー通信や光学探知を妨害することも可能となる。

色によって価格のランクがあり、青、緑、紫など実戦向きの塗料は高価。逆に白などは低価格となっている。色による性能の差はほとんどなく、主に戦場での被視認性が価格に影響している。

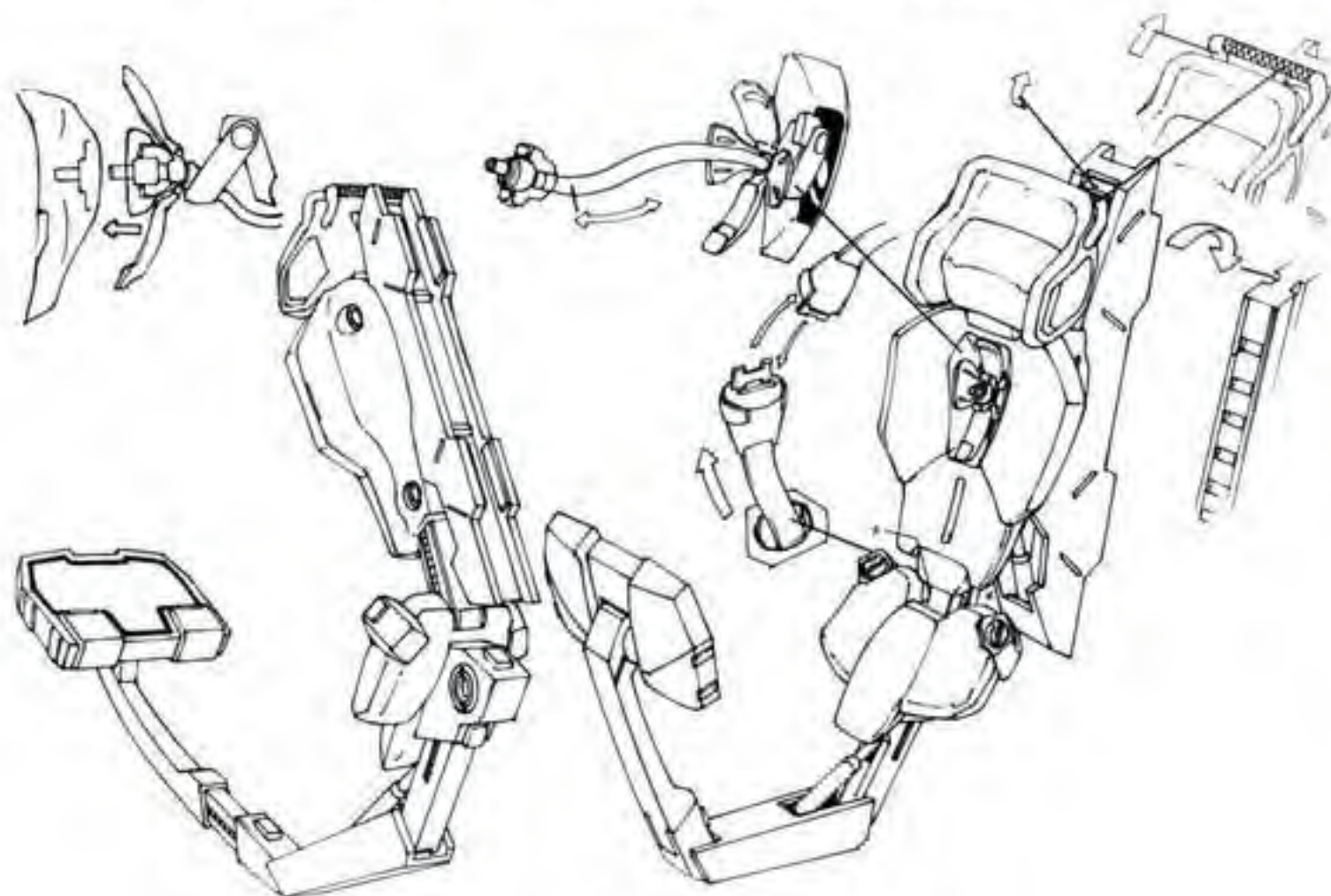


◀長くボードウィン家で保管されてきたガンダム・キリウス。300年前の面影をそのまま残す機体である。セブンスターズの機体ということで、機体色は高価な紫が使用されたのだろうか。

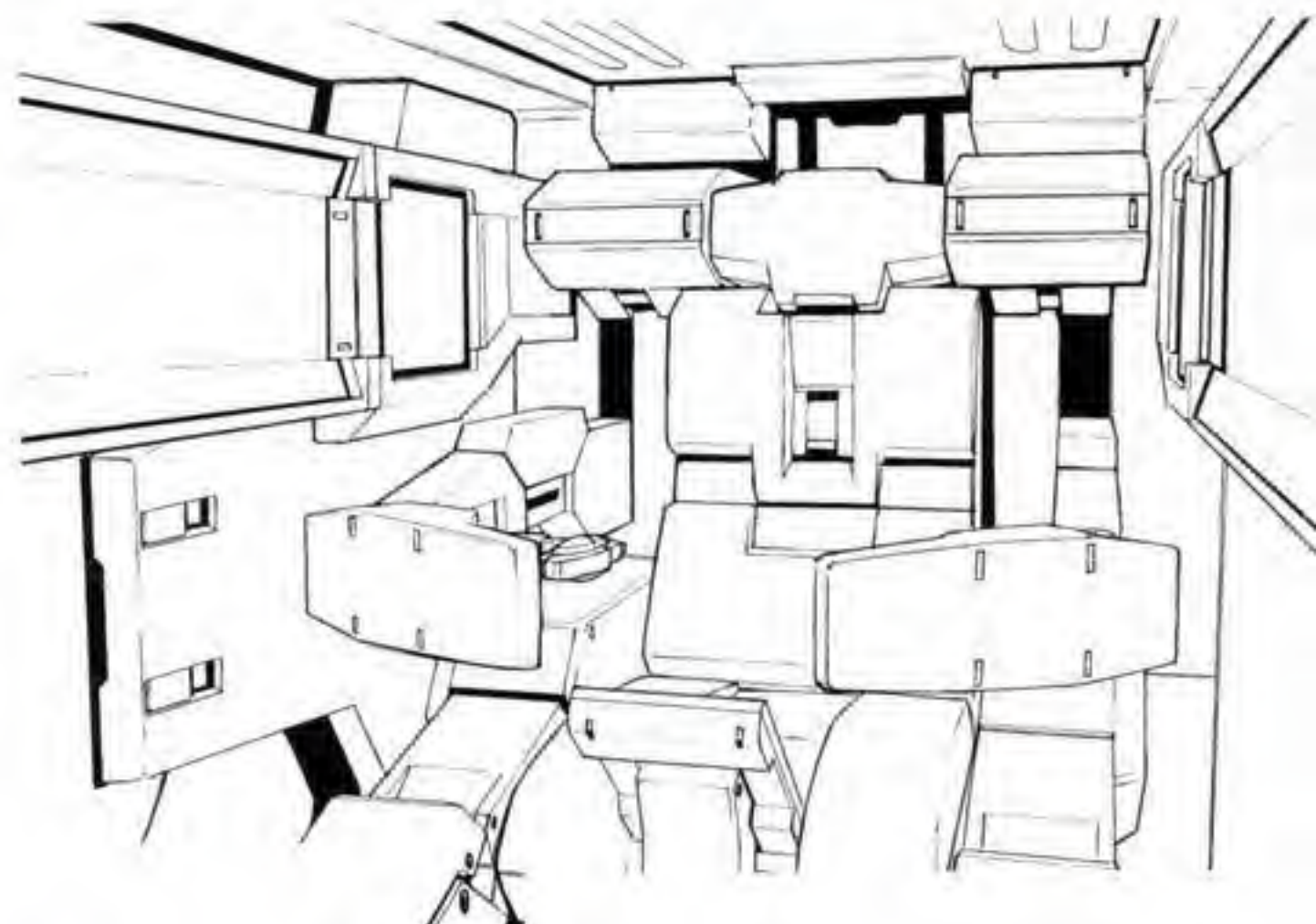


◀ガンダム・バルバトスは廉価な白で塗装される。これはCGS社長マルバが塗装したのか、厄祭戦時からこの色かは定かではない。300年前は色による差には、あまりこだわりがなかった可能性も考えられる。

コックピットはMSの胸にあたる部分に設けられる。これはエイハブ・リアクターの前面に配置されることが基本とされているためである。この位置ならばエイハブ粒子を用いたイナーシャルコントロールによって、MS稼働時のパイロットへの負荷軽減を図ることができる。



◀阿頼耶識システム対応型のコックピット。シートに接続用のデバイスが設けられている。これをパイロットの脊椎の端子に繋ぎ、延髄にある端末と接続して使用する。



◀阿頼耶識非対応のグレイズのコックピット。操縦系統や構造は簡略化され、なじみやすい構成となっている。

推測される。こうした市場がなかば黙認されている背景には、それでも揺らぎえないギャラルホルンの監視体制があり、他勢力がMSを独自開発したとしても、瞬時に叩き潰せるほどの強固な備えが整えられているからだろう。

ガンダム・フレイムにはどの程度価値がある？

ところでガンダム・フレイムの市場価値はどうだろうか？ CGSのマルバはバルバトスを火星の砂漠で回収し、売りさばくつもりであったが、長く基地の動力源として使用してきた。マルバらしく電気代を節約する意図もあったのかもしれないが、一方でガンダム・フレイムは売り難い、マニアックな機体である可能性もあるだろう。

ガンダム・フレイムは機体的には珍しいことは珍しいが、そもそも量産化を断念したほどメカニズム的には複雑で扱いにくく、300年前で開発が停止しているため、グレイズのように豊富なパーツの互換性は望めない。また、当然のことながら補修パーツの確保にも困難を伴う。これがアンティークグッズやレアな車であればスペアパーツを欲する人たちもいるかもしれないが、MSはもっとも実用的な存在であり、不確定要素の多いガンダム・フレイムは敬遠される可能性も考えられる。

バルバトスを修復した歳星の技術者たちは、ガンダム・フレイムにある種の憧れを抱いていたが、往年の名車に触れるようなイメージに近い

パイロットに疑似的に 空間認識力を与える

機械と人間とをリンクさせる有機デバイスシステム。パイロットの脊髄に外科手術によって埋め込まれた端末（施術後は延髄にヒレのようなデバイスがある）と、機体側の操縦席に引かれた端子を接続することで、ナノマシンを介してパイロットの脳神経と機体をダイレクトにリンクさせる。これによってパイロットの脳内に、空間認識力を具体的な器官として発生させる。その結果、機体から得られた情報が直接伝達されることで、機体がまるでパイロットの体の一部となったかのような感覚を得ることができ、技術や練度を越えた操縦が可能となる。

だがMSの膨大な情報を人間の脳が受け止めるには限界があり、通常はパイロットへの負荷を考慮して情報にはリミッターが設けられている。もしその限界を超えて情報の交換を行った場合、パイロットの身体に過大なダメージを与える可能性がある。

また阿頼耶識システムと接続状態のまま、パイロットが気を失ってしまった場合、意識が回復しないまま、物理的にリンクを途絶してしまうこともご法度である。これはパイロットの脳に、常にマシンが影響を与え続けているためと考えられる。たとえばパイロットが死亡した場合でも、MS側のシステムが脳とリンクし続けるため、本来は即死や気絶してしまうような状態でも、強制的に意識が保たれることがあるという。

技術的には厄祭戦時からすでに存在し、当初は宇宙開発の作業用として開発されてきたが、ガンダム・フレームに搭載されるなど、いつしか戦闘用として使用されてきた。阿頼耶識システムの施術は複数回重ねることが可能だ

が、回数が多いほどマシンと交換可能な情報量はアップする。しかし手術の成功率は低く、成長期の子供でなければナノマシンが定着しない。さらにCGSで行われた手術では、通常の手順を踏んでいないため、成功率は50%以下と低く、万が一失敗した場合は廃人になりかねないという状況下で行われていた。その他、成人後に施術した場合、ナノマシンの定着率が極端に低下するといわれている。

ギャラルホルンと 阿頼耶識システム

厄祭戦後、ギャラルホルンは阿頼耶識システムの使用を、意図的に衰退させていった。阿頼耶識システムの有用性をよく理解していたギャラルホルンは、その技術が反乱の芽につながることを警戒し、「人体に機械を使用する」ことを忌むべきこととして、社会に長く流布させてきた。その意図は再生医

療の発達などもあり、浸透していく。

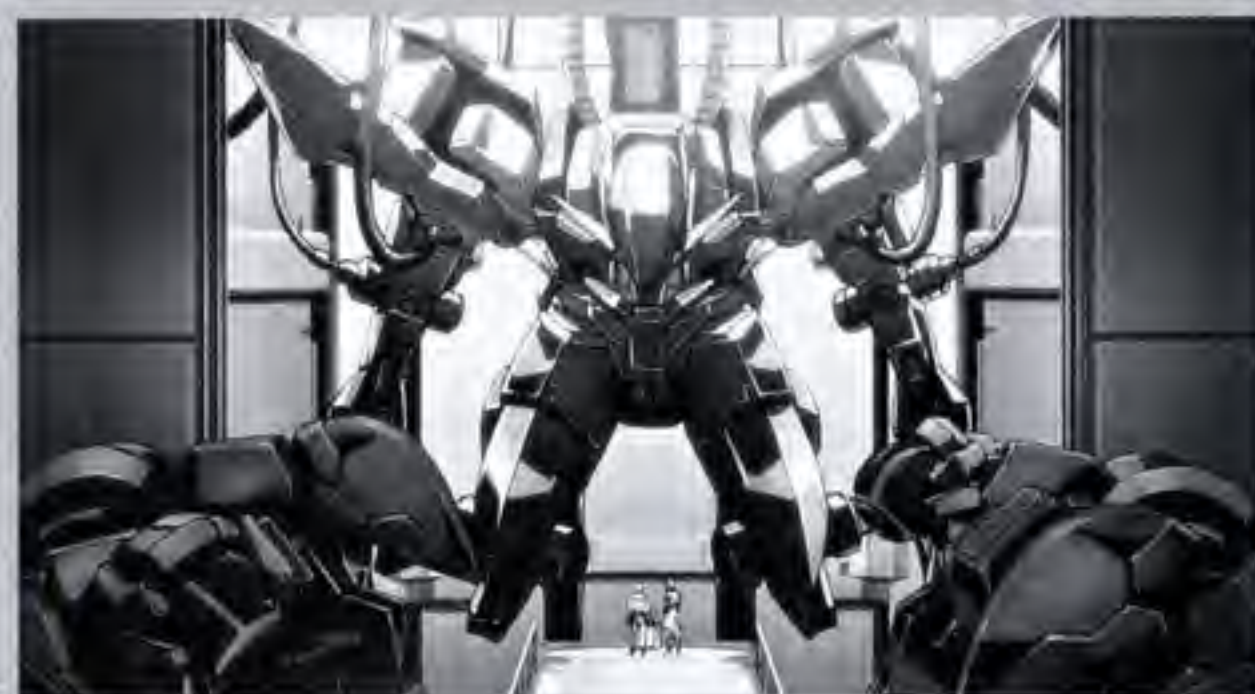
結果として機械的な義手義足すらも忌み嫌われ、阿頼耶識システムの手術を受けたものは「宇宙ネズミ」と侮蔑されている。

だが地球圏の常識から外れる圏外圏の組織では、手っ取り早くマシンの操縦技術を高めるものとして、少年兵やヒューマンデブリなどに、非合法的に阿頼耶識システムが導入され続けていた。CGSではモビルワーカーに使用していたが、本来は四肢のあるMS用のシステムであり、違和感はMSの方が少ない。

一方、ギャラルホルンでも水面下で阿頼耶識システムの研究を近年まで続けており、再び厄祭戦のような大規模戦争に陥った場合、いつでも実戦へ投入できる体制を整えていた。グレイズに阿頼耶識システムを投入したグレイズ・アインを、速やかに実戦に投入できたのも、こうした背景があつてのことである。



◀阿頼耶識システムの手術を3回も受けた三日月は、熟練のパイロットと渡り合うほどのポテンシャルを見せた。だがグレイズ・アインとの戦闘では、バルバトスの情報交換量を極限にまで高めた結果、通常時に右目と右腕の感覚を失うというダメージを受けてしまう。



◀戦闘で重傷を負い、やむなく阿頼耶識システムを施術されたアイン。ギャラルホルンが研究を続けてきたシステムを使用したため、非合法で阿頼耶識システムを施術された三日月とは異なる、本来のポテンシャルを発揮した。

鉄華団の行動が歴史に ひずみを生じさせる

のかもしれない。さしずめ数十年前に伝説となったスポーツカーを、レストアするような感覚だったのだろう。

300年もの間、MSの新規開発をギャラルホルンが独占的に行ってきたことによって、一般ではその技術は失われつつある。だが圏外圏の複合企業体であるティワズでは独自にMS開発に着手。厄祭戦末期に開発されたMS用フレームを新たに製造、エイハブ・リアクターを厄祭戦当時のものを使用することで、百里百鍊というMSを作り上げた。これらの機体の目的は、ギャラルホルンに反旗を翻すためのものではなく、あくまで自衛のためのもの。圏外圏を中心に活動するティワズにとって、宇宙海賊などへの対策は悩ましい問題であった。ギャラルホルンの管理も圏外圏では徹底しておらず、宇宙海賊も厄祭戦時のMSを独自に改造して運用する状況となっている。

このようにギャラルホルン以外の勢力におけるMS運用目的は、あくまで大勢に影響を与えるほどではなく、ギャラルホルンとしても取り立てて事を荒立てるつもりはないのだろう。

だが鉄華団がガンダム・バルバトスなど独自にMSを運用し、ギャラルホルンに対し敵対行動をとり、あまつさえアーブラウと軍事顧問契約を結んだことは、各勢力とギャラルホルンのMS運用のスタンスに、影響を与えていくことだろう。

恒星に建設したプラントで、人工的に生成した真空素子を相転移させることで莫大なエネルギーを捻出するMSや戦艦の動力機関。開発者は「エイハブ・パーラエナ」。

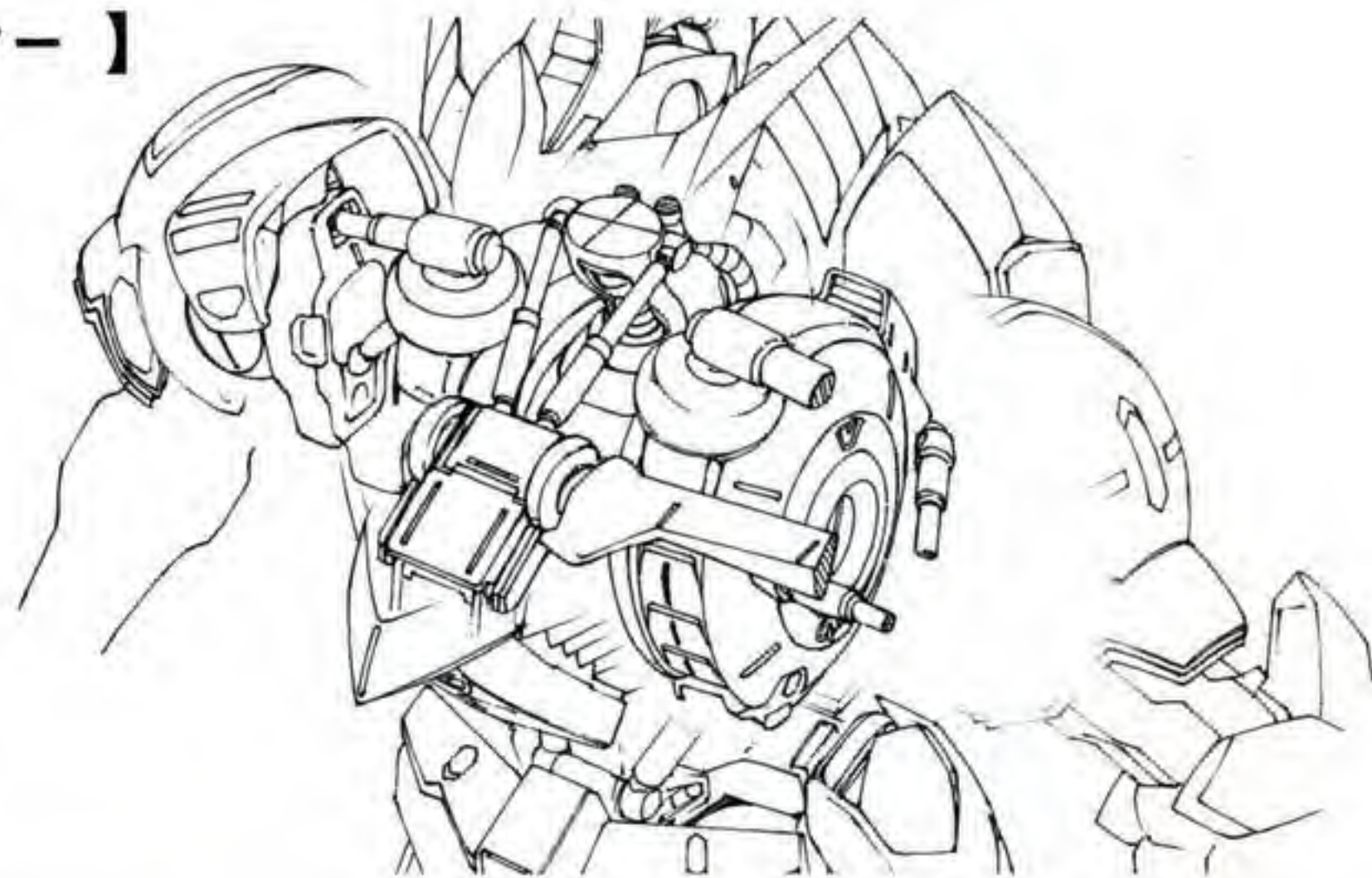
相転移反応を起こした際、その出力に応じた重力場をリアクター中心に発生させる特徴がある。これは、真空素子の相転移により、重力因子の性質を持つエイハブ粒子が生成されるためと考えられている。

エイハブ粒子の存在時間は極めて短く、発生からわずかな時間で粒子は崩壊を起こし、ニュートリノやミュー粒子といった素粒子に分裂、その後超高速で周囲に飛び散る。この現象はエイハブ・ウェーブと呼ばれ、影響は最大半径数十キロにも及ぶ。そのため、エイハブ・リアクターが稼働している周辺では、無数の素粒子から妨害を受け、無線通信やレーダー機器が無効化される。同様に、ミサイル等の誘導兵器、無人機の遠隔操作もコントロールが不可となる。

常時起動型の動力で、待機状態ではエイハブ・ウェーブ粒子はほとんど放出されない。

物理的に破壊することは不可能で、厄祭戦時に作られたリアクターがいまだ現役で稼働し続けている。

エイハブ・リアクターはそれぞれがワンオフ品であり、同じ構造でも微妙に性質が異なる。特にエイハブ・ウェーブの固有周波数には個体差があり、それがMSの識別にも用いられる。



今エイハブ・リアクターの小型化には限界があり、おのずとMSサイズが決まってくる。また動力源のサイズが機体レイアウトを決めるのは自動車などと同様で、MSの場合、エイハブ・リアクターはほぼ機体中央に配置される。



今厄祭戦時に残骸となったエイハブ・リアクターは、発生するエイハブ粒子によって高密度デブリ帯を形成する。このようなエイハブ・リアクターはいまだ現役で使用することが可能だが、高密度デブリ帯での回収は危険度が高い。

→ エイハブ・リアクターが生む効果

エイハブ粒子

リアクター内で生成される粒子。MSの耐Gシステムや艦艇の疑似重力発生装置にも用いられる。人体には無害な粒子。

真空素子が相転移した際に、エネルギーと共に発生する重力子。存在時間が極めて短く、発生から100万分の1秒後にも満たない時間で崩壊し、ニュートリノやミュー粒子など、数種類の素粒子に変化してエイハブ・ウェーブとして拡散する。

エイハブ・リアクター中心部にのみ存在する粒子で、リアクターの出力により、発生重力は増減。とはいえMSのような小型なリアクター出力では、ほとんど体感できないレベルだ。大型のリアクターを搭載した宇宙船では、エイハブ粒子を含むリアクター内部のリキッドメタルを艦内循環させることで、指向性を持った微小重力を制御し、船内環境を整えている。



エイハブ・ウェーブ

エイハブ粒子が時間崩壊を起こした際に発生する無数の素粒子が、周囲に飛散することで引き起こされる磁気嵐の一種。ウェーブの影響下では、無線通信やレーダー機器が妨害を受け使用が困難となり、有視界距離におけるMSによる白兵戦が戦闘の主体となった要因のひとつでもある。

このような影響を及ぼすため、都市部にエイハブ・リアクターを持ち込むことは禁止されている。エドモントン市内のMS戦も本来御法度だ。

通常、検知器では数値された値を色などで表示するが、宇宙船の船員たちの間では、波が高い、低い、風など、海の波に例えた言い方をされる。そうした船員のほぼ全員が地球の海を見たことはない。

エイハブ・ウェーブは発生源から超高速で飛来し続けるもののため、発生源のエイハブ・リアクターが停止してからわずかな時間で観測されなくなる。



→ エイハブ・スラスター

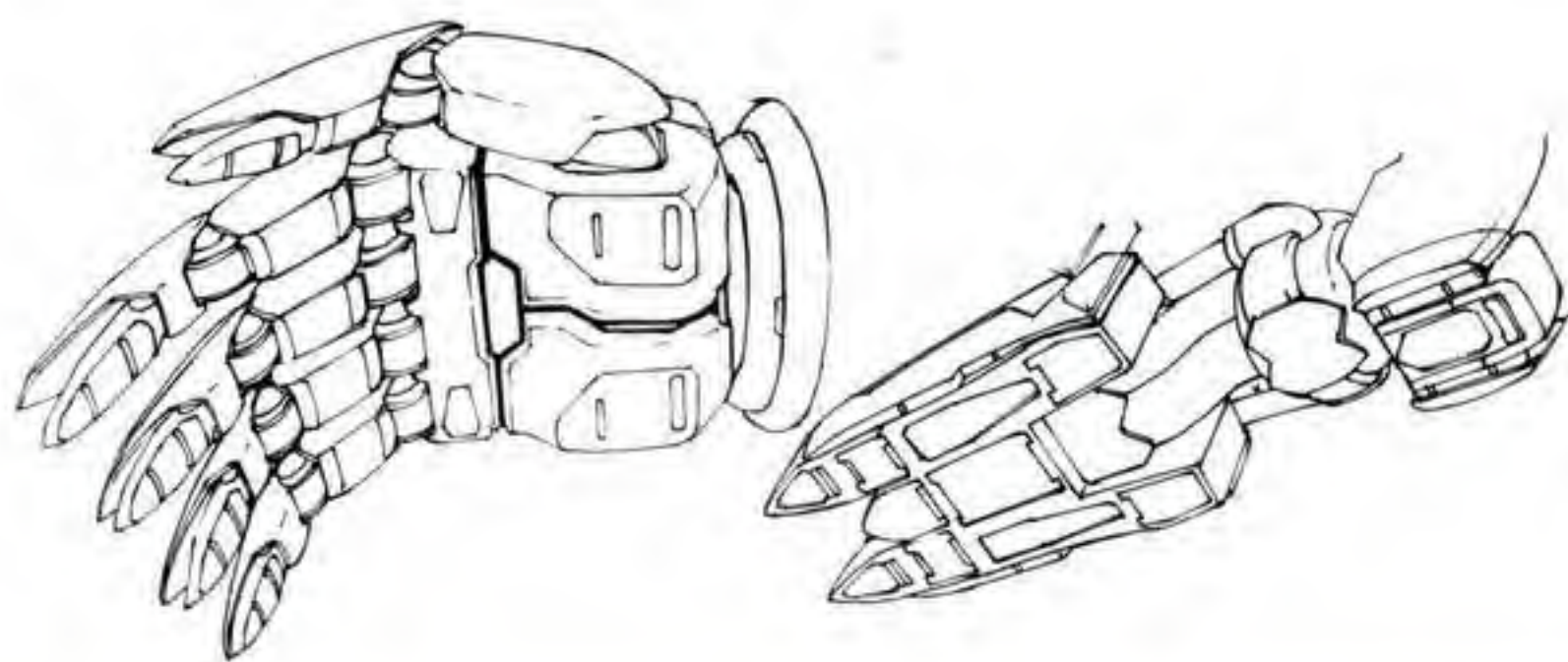
エイハブ粒子が崩壊した際に発生する、エイハブ・ウェーブを構成する一部の素粒子を利用し、指向性を持って排出することで推進力を得るスラスター。熱相転移スラスターほどの高出力を得ることはできないが、新たな推進剤を必要としないため、エネルギー効率に優れる。主に宇宙空間における慣性飛行の補助や、姿勢制御に用いられている。

→ 熱相転移スラスター

MSのメイン高出力推進システム。エイハブ・リアクター内で発生した超高温を利用し、加熱膨張させた水素をノズルから噴出することで推進力を得る。

MSだけではなく、より大型の艦船のメイン推進器としても用いられている。推進剤の触媒として水素を用いているため、推進剤タンクを必要とする。

マニピュレーターは武器を把持すると同時に、エイハブ・リアクターの最大出力で振り下ろしても、損壊することなく使用し続けることができるほど頑強である。またMSの手足は、そのまま格闘戦の武器になる。



MSの戦い方

MSの戦闘でもっとも有効な戦法は、近接兵器による直接打撃だ。エイハブ・リアクターが生み出す出力をMSの四肢から武器に伝え、最大限のパワーで振り下ろす……。これはエイハブ・ウェーブによって誘導兵器が無効化し、ナノラミネートアーマーによって射撃武器が致命傷を与えるまでには至らない状況が生み出した結果である。

MSのフレームは頑強であり、エイハブ・リアクターも物理的に破壊することは不可能ということで、MS戦で敵を効率よく行動不能とするためには、コックピットを狙うことが最善の策といえるだろう。特に装甲ごとコックピットを叩き潰す、もしくは装甲の隙間からコックピッ

トを貫く戦法が実戦で確認されている。それでもフレームやエイハブ・リアクターにはダメージが及ばないほど、MSは頑強な構造となっている。

射撃武器はあくまでけん制のためのもので、MSを直接破壊するまには至らない。それでも近距離からの滑腔砲やバズーカの一撃は近接武器の一撃に近い威力を生み出し、ある程度のダメージは期待できると思われる。

このような戦い方が中心なので、撃破されたMSはコックピットのみの損傷に留まっているケースが多い。そのため、残ったパーツは機能的に問題のない場合がほとんどで、戦闘後は敵MSの残骸を回収し、闇ルートでパーツとして転売される。



近接戦の基本は、MSのコックピットを外装ごと叩き潰すこと。自分を守るための頑強な装甲が、逆に搭乗者を押しつぶす凶器となる。



今ガンダム・バリエーションはエドモントンの決戦でグレイズ・アインのフレームを両断した。これは三日月がバリエーションとの情報交換量を増幅させたことで、フレームを斬るほどの技量に開眼したのではないかと考えられる。

→ 近接武器

より重く、威力の高い武器が有利だが、あまりにも重い武器はスピードが失われてしまう。そのため威力と重量のバランスが重要であると考えられる。太刀や剣などは、威力という意味ではメイス、アックスなどより劣り、MSの装甲の隙間をピンポイントで狙うことが必要とされる。また剣の種類やパイロットの技量によって、MSのフレームすら両断することも可能になるという。

太刀

剣

メイス

ハンマー

アックス

槍



→ 射撃武器

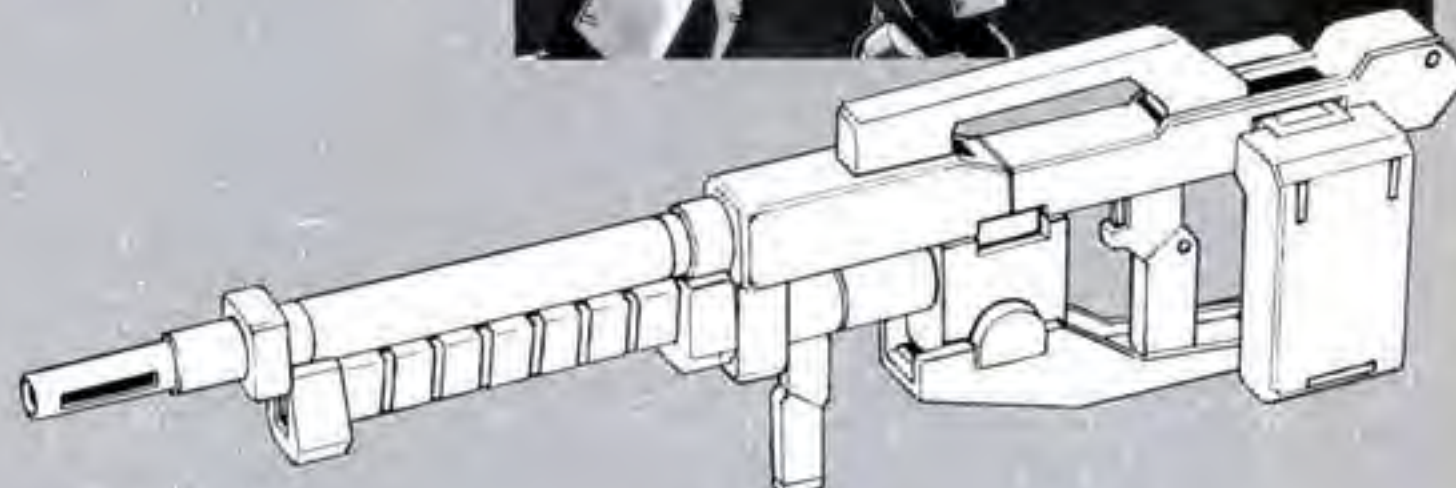
射撃武器ではMSに致命傷を与えられ、種類によって運用目的も異なる。またエイハブ・ウェーブの状況下では、命中精度はそれほど重視されていないと考えられる。そのため、けん制用として用いるならライフルやマシンガンなど連射性の高いもの、一方で威力を期待するならバズーカ、滑腔砲などが選択される。基本的に命中率も高くないため、確実にダメージを与えるには近距離で撃つことが基本となっているのだろう。また小口径の銃器類は対モビルワーカーや対人用。

ライフル

マシンガン

バズーカ

滑腔砲

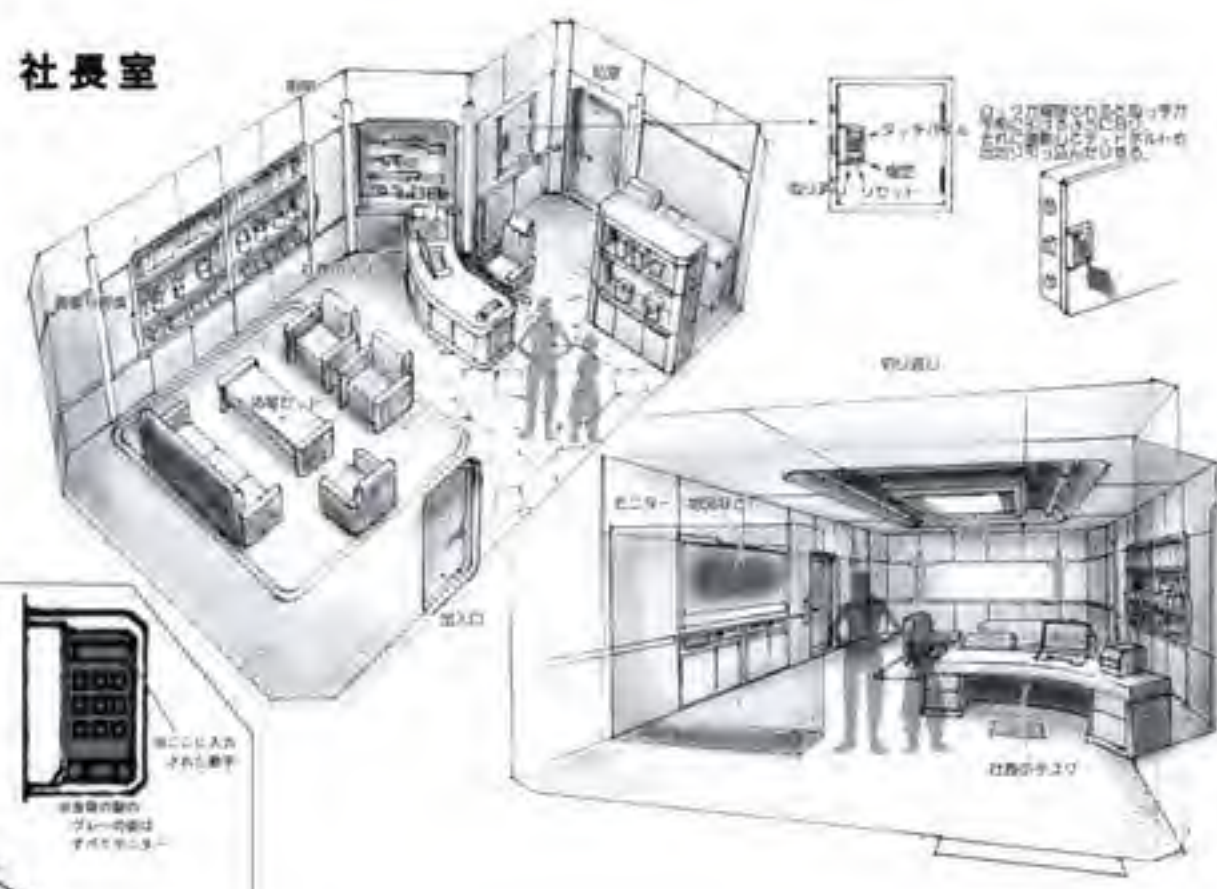


ART TEMPLATE

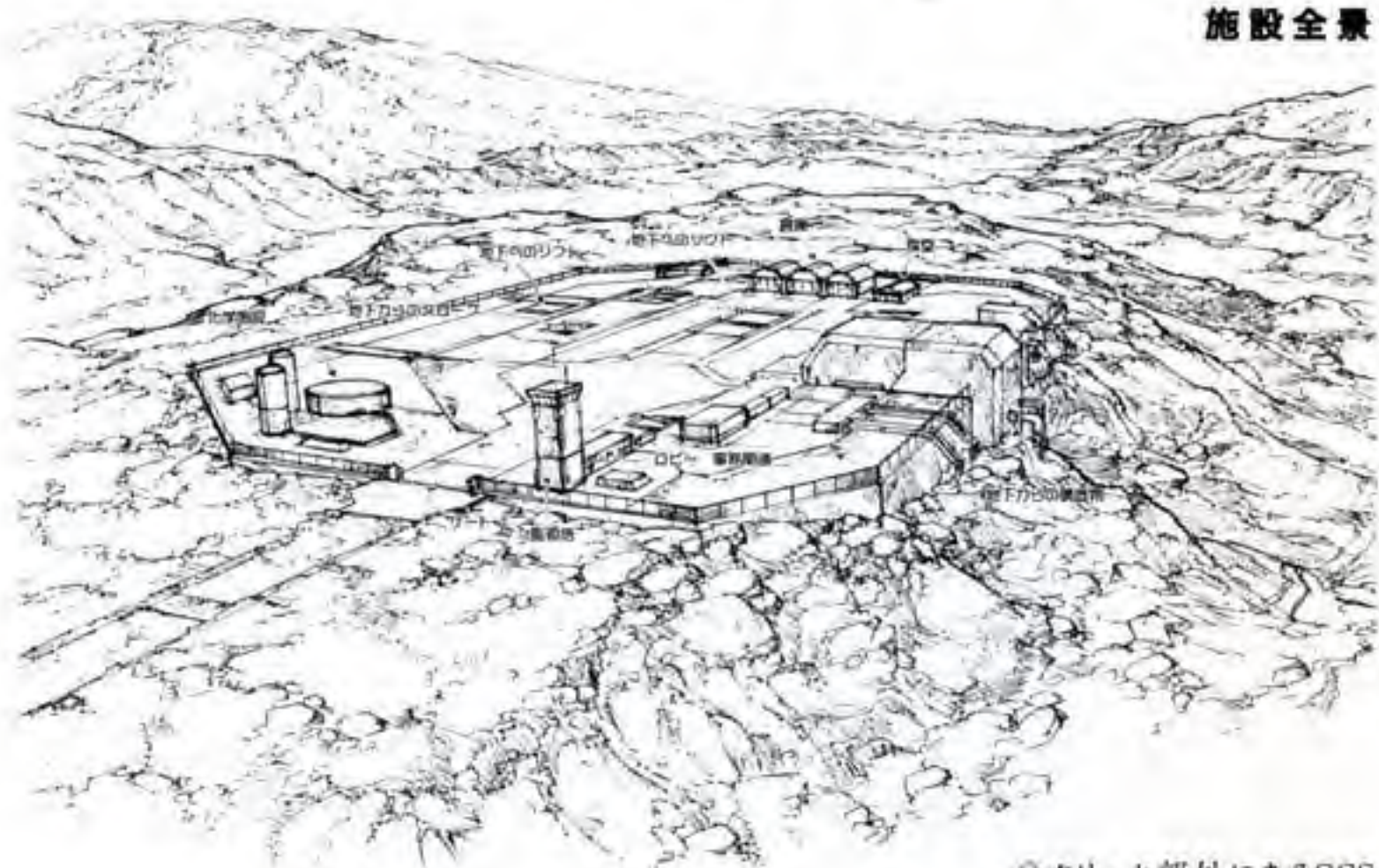
美術設定

CGS(鉄華団)基地

社長室

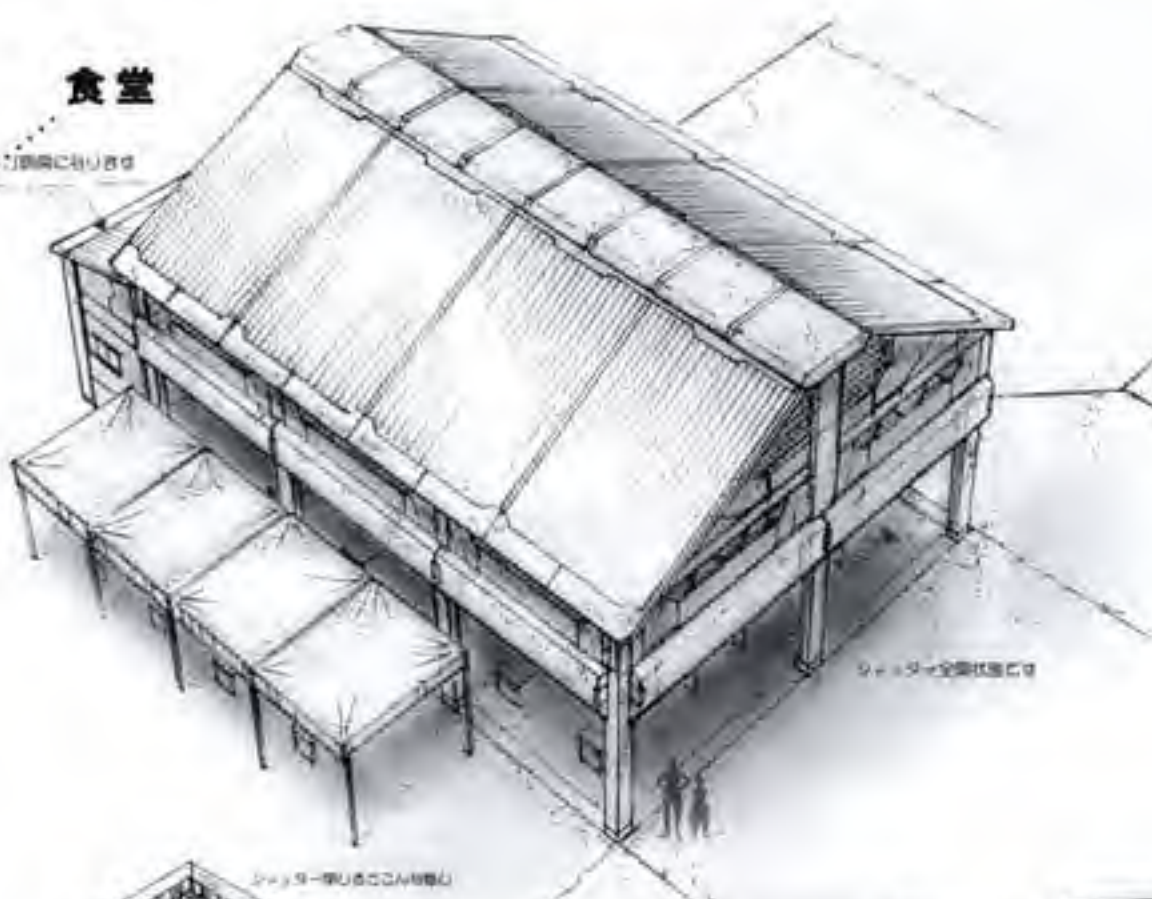


施設全景

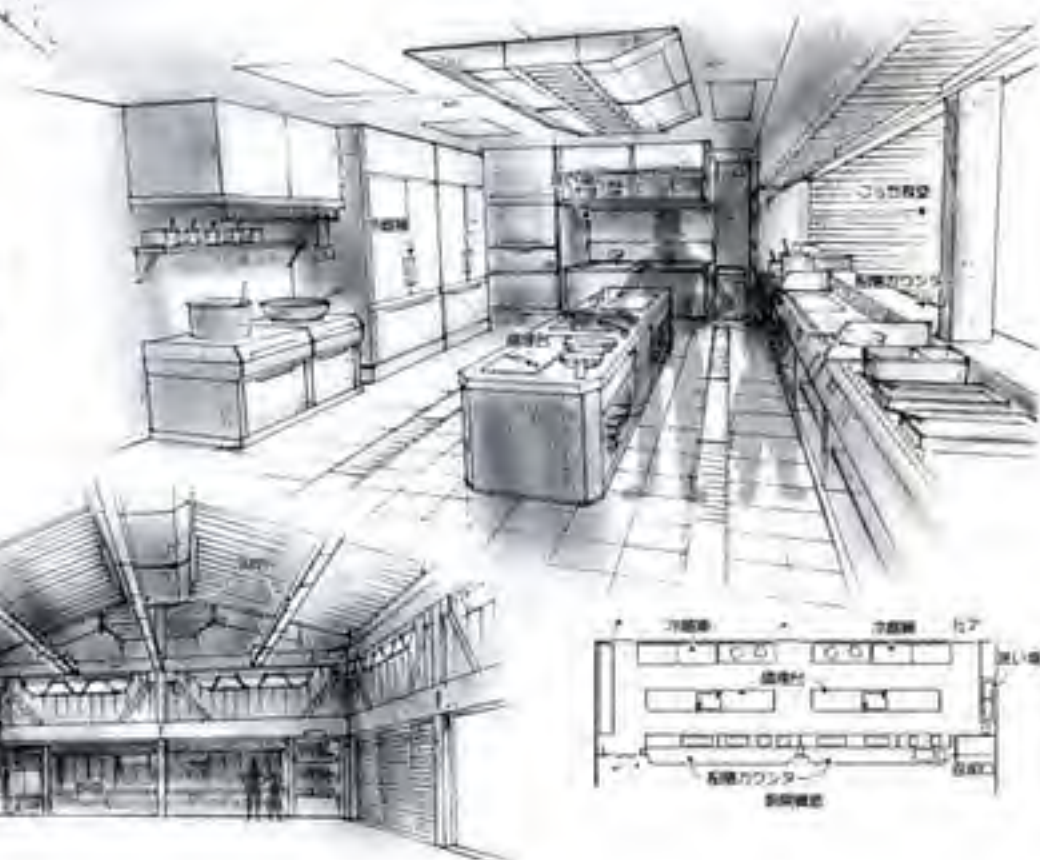


谷クリュセ郊外にあるCGSの施設。大人たちを退け、鉄華団を立ち上げたオルガたちの活動拠点となる。

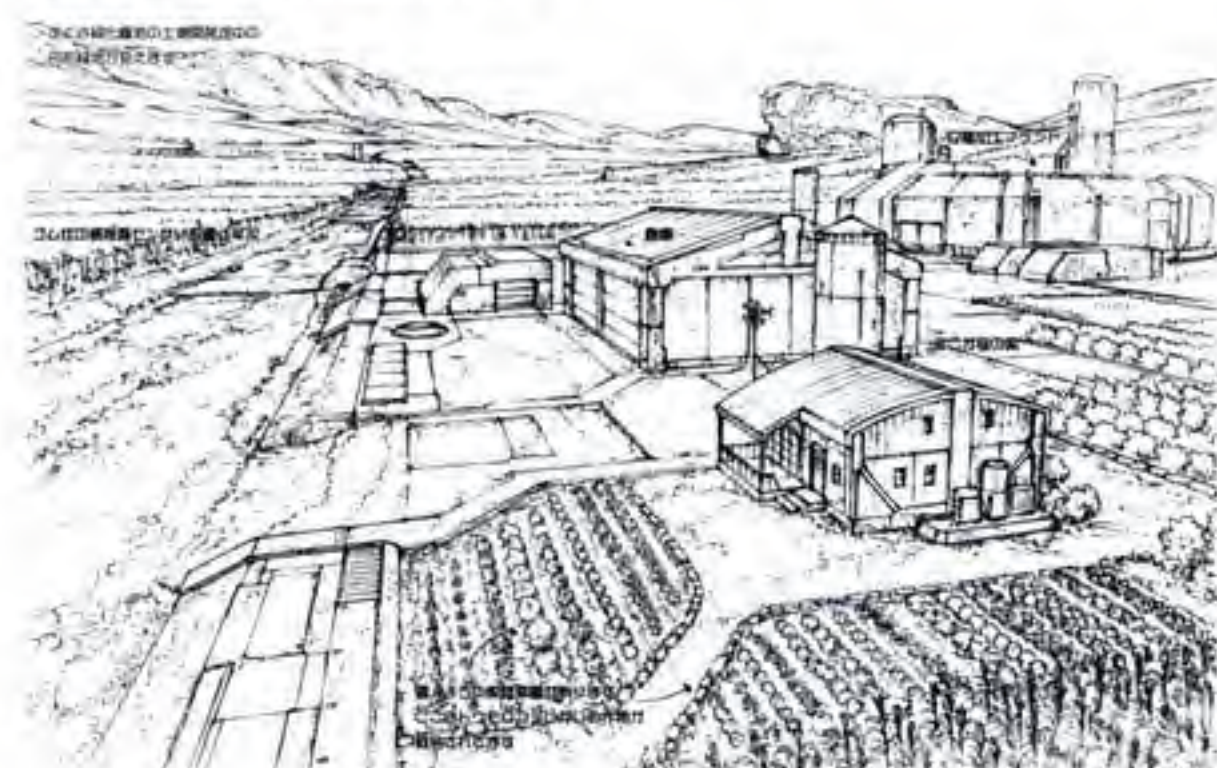
食堂



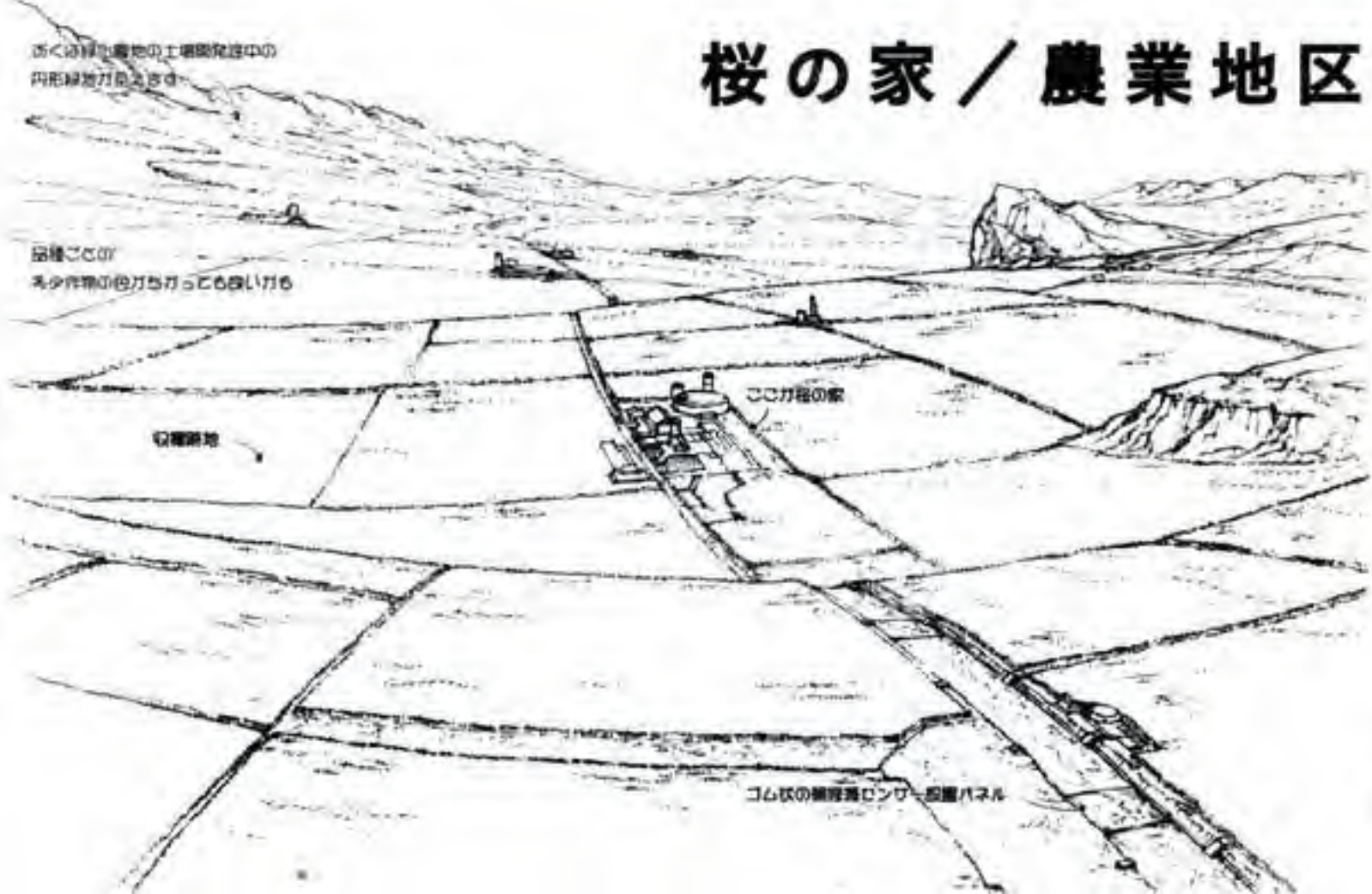
厨房



谷クリュセの農業地区には、ビスケットの祖母、桜・プレッツェルの家がある。広大な農場でトウモロコシを栽培するが、経営そのものは厳しい。

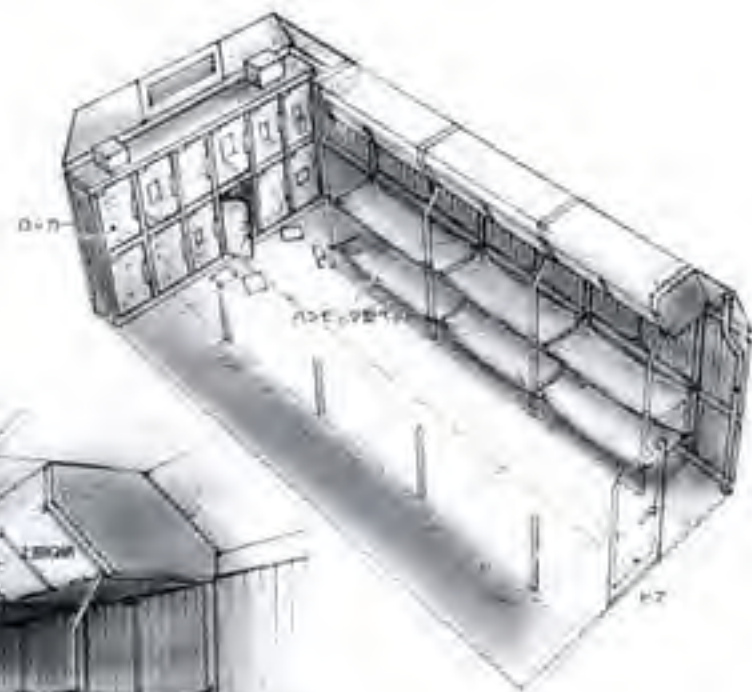


桜の家 / 農業地区



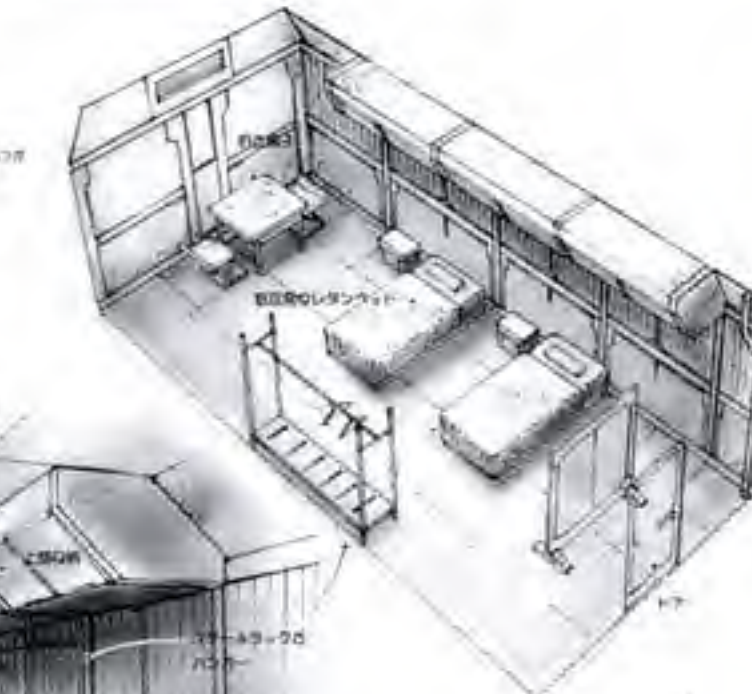
参番組の寝室

ハム・パムと
十二人の乗客とありき



客室

客室の寝室は、ハム・パムとありき
客室の寝室は、ハム・パムとありき
客室の寝室は、ハム・パムとありき



受付ロビー



監視塔内部

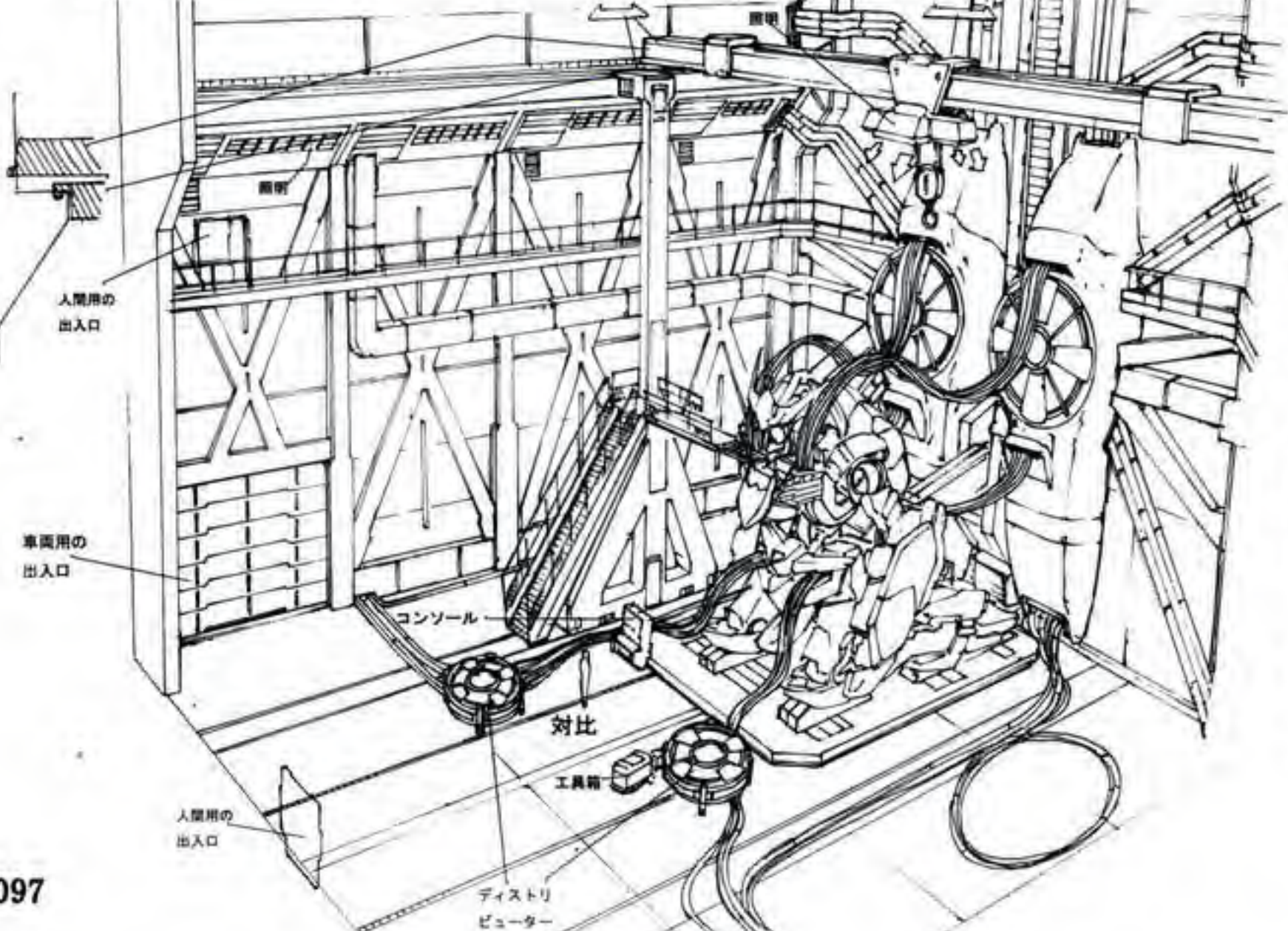


監視塔

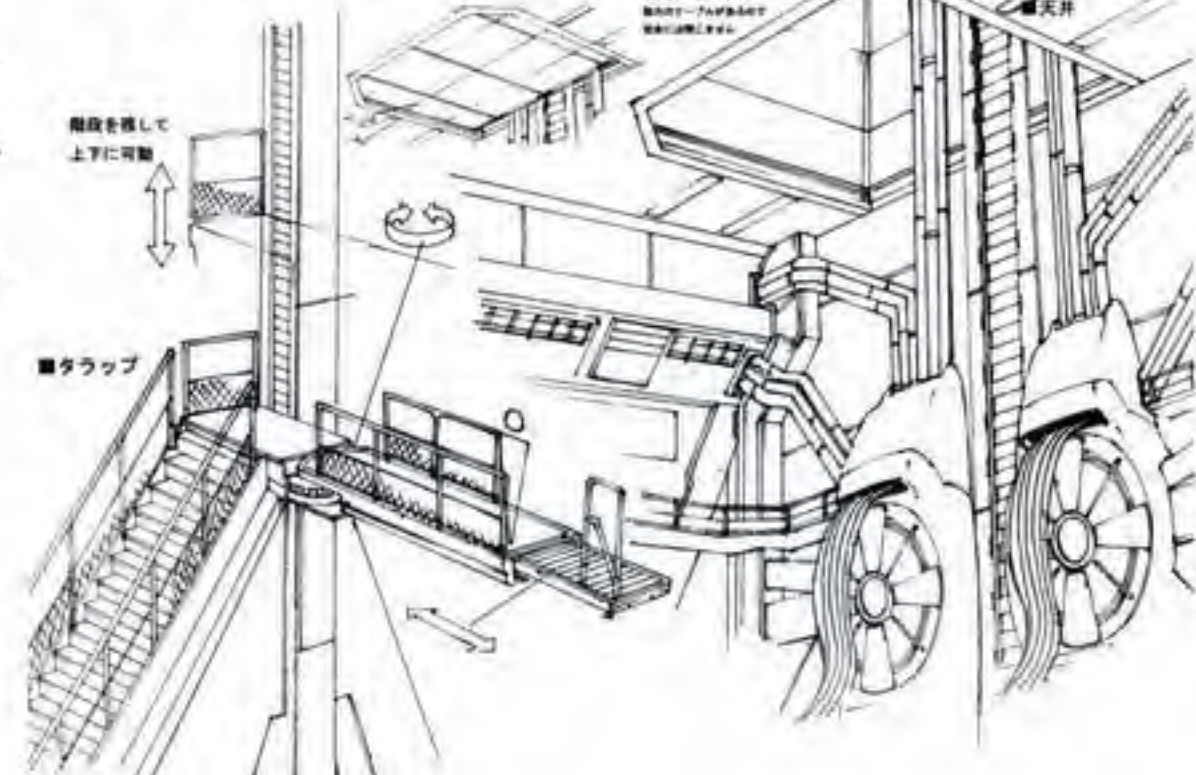


通路

動力室

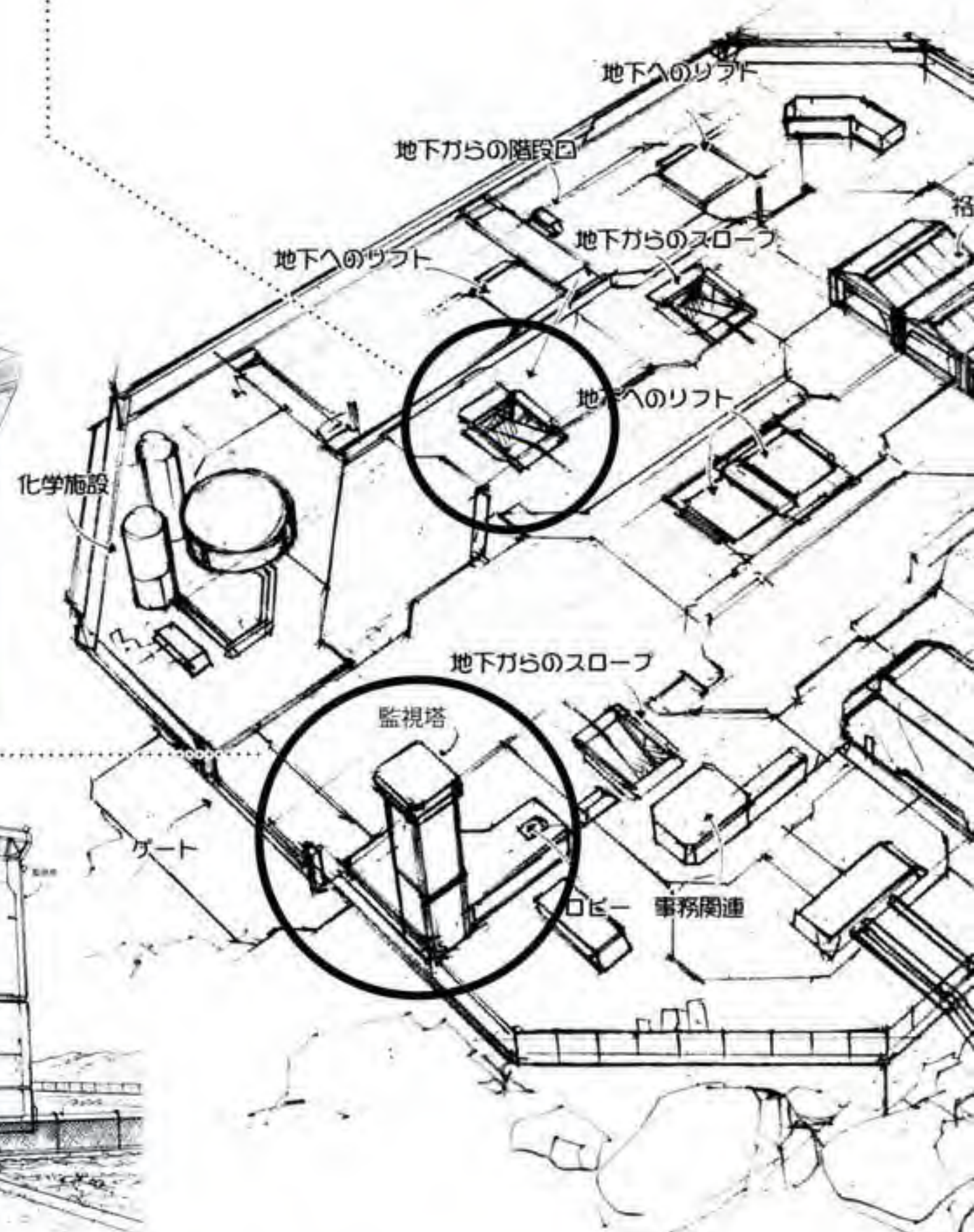
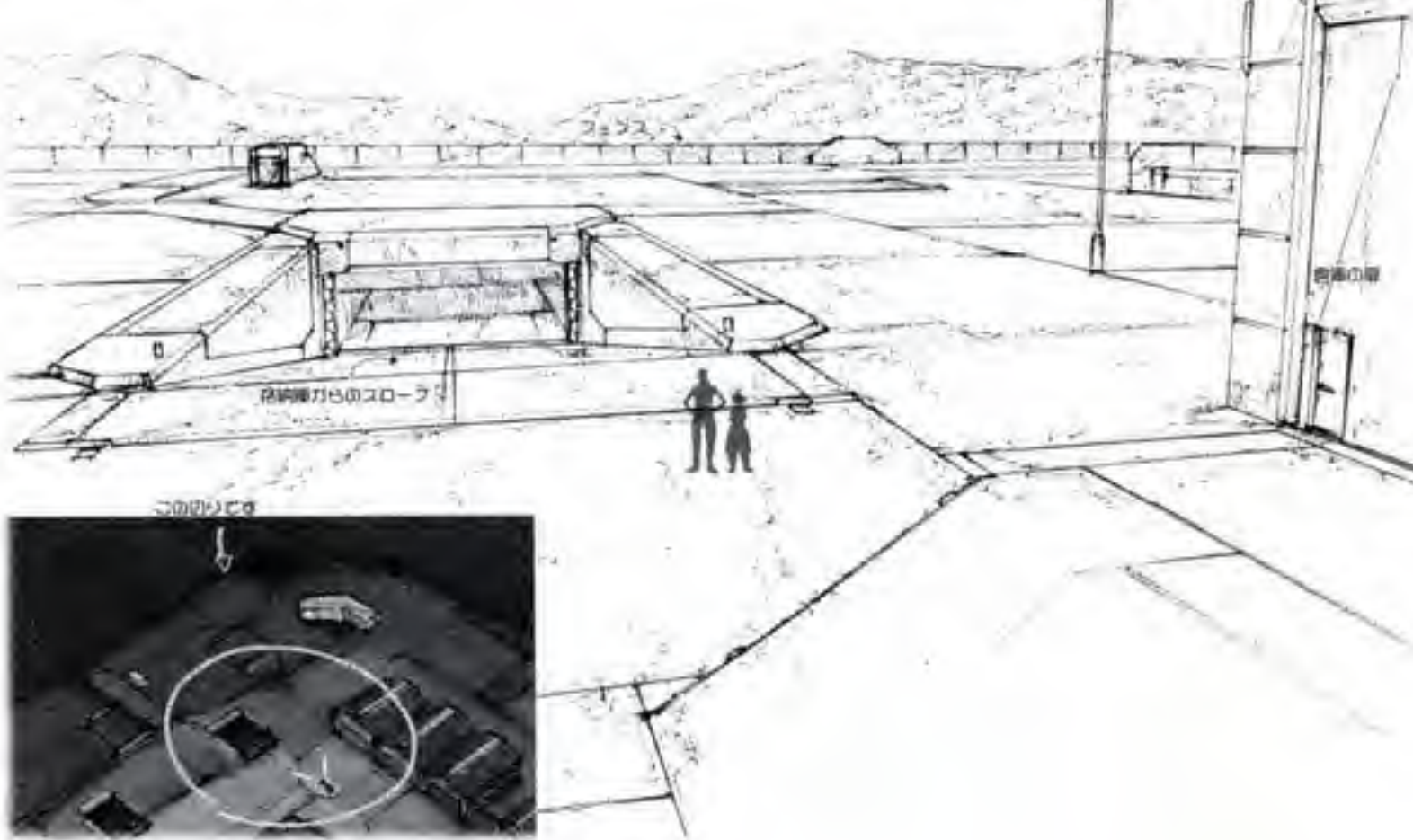


動力室/リフト



この施設の地下にある動力室。ガンダム・バルバトスのエイブ・リアクターが基地の動力源として用いられている。

地下へのスロープ



クリュセの街並み



クリュセ全景

⇒上流エリアと市民エリアに区分されているクリュセ自治区。それぞれ植民時代のプラントに沿って開発が進められたようだ。

⇒クリュセ自治区のメインストリート。少し古めかしい外観のビルが並ぶ。

バーンスタイン邸

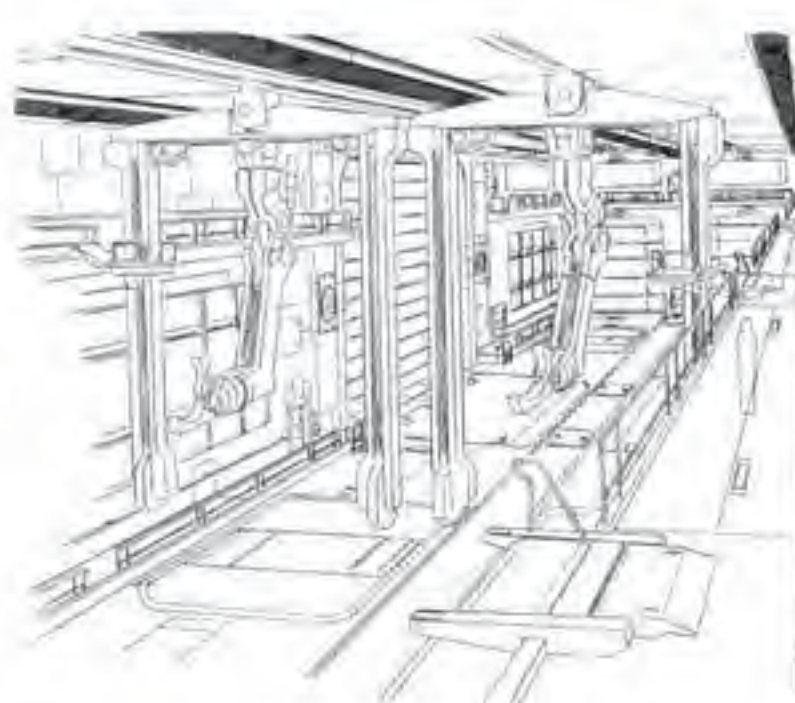


ギャラルホルン火星基地格納庫



アーレス基地 MS格納庫

⇒火星の衛星軌道にあるアーレス基地。ギャラルホルンの火星圏本部といえ、MS部隊も配備されている。地球圏軌道上にある各基地と同型の施設である。

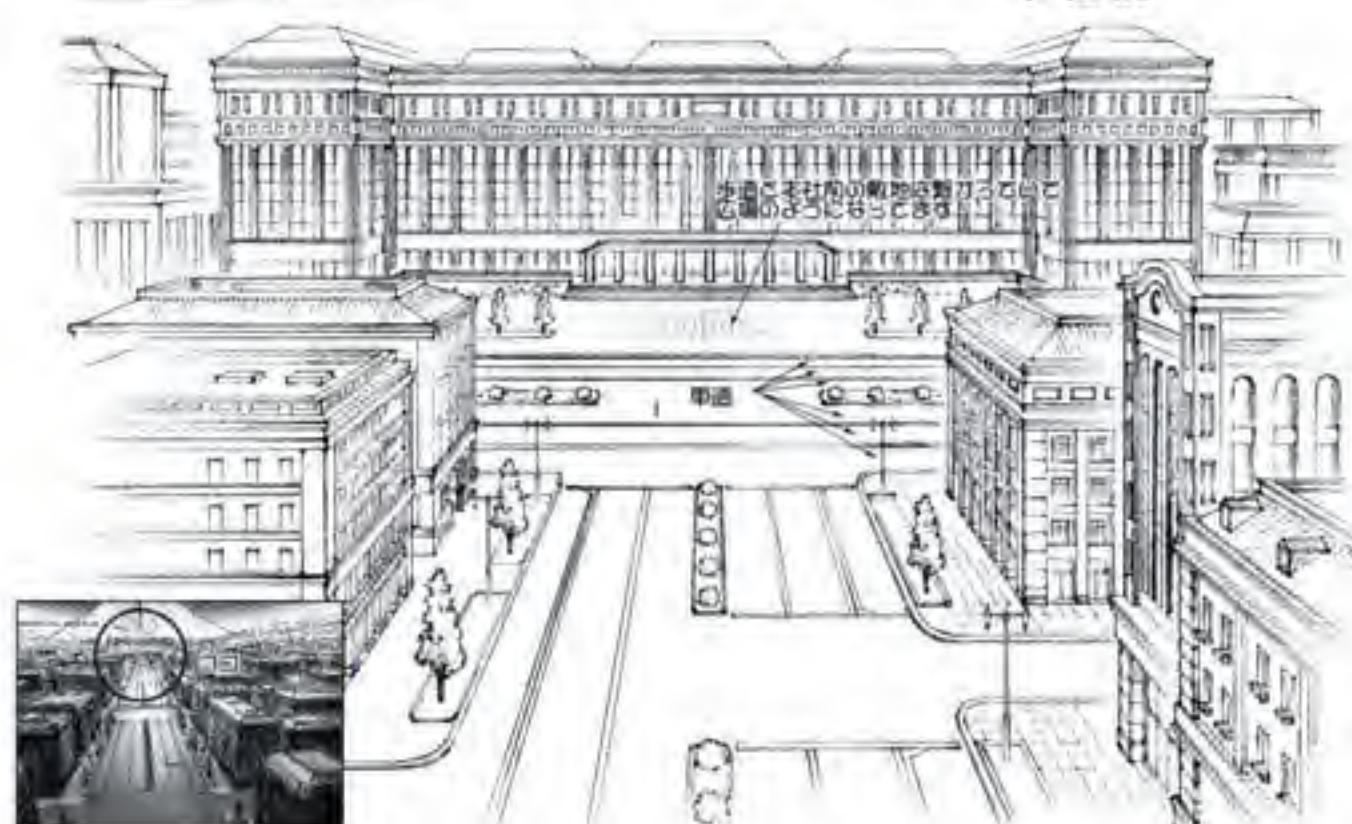


ドルト3ショッピングモール

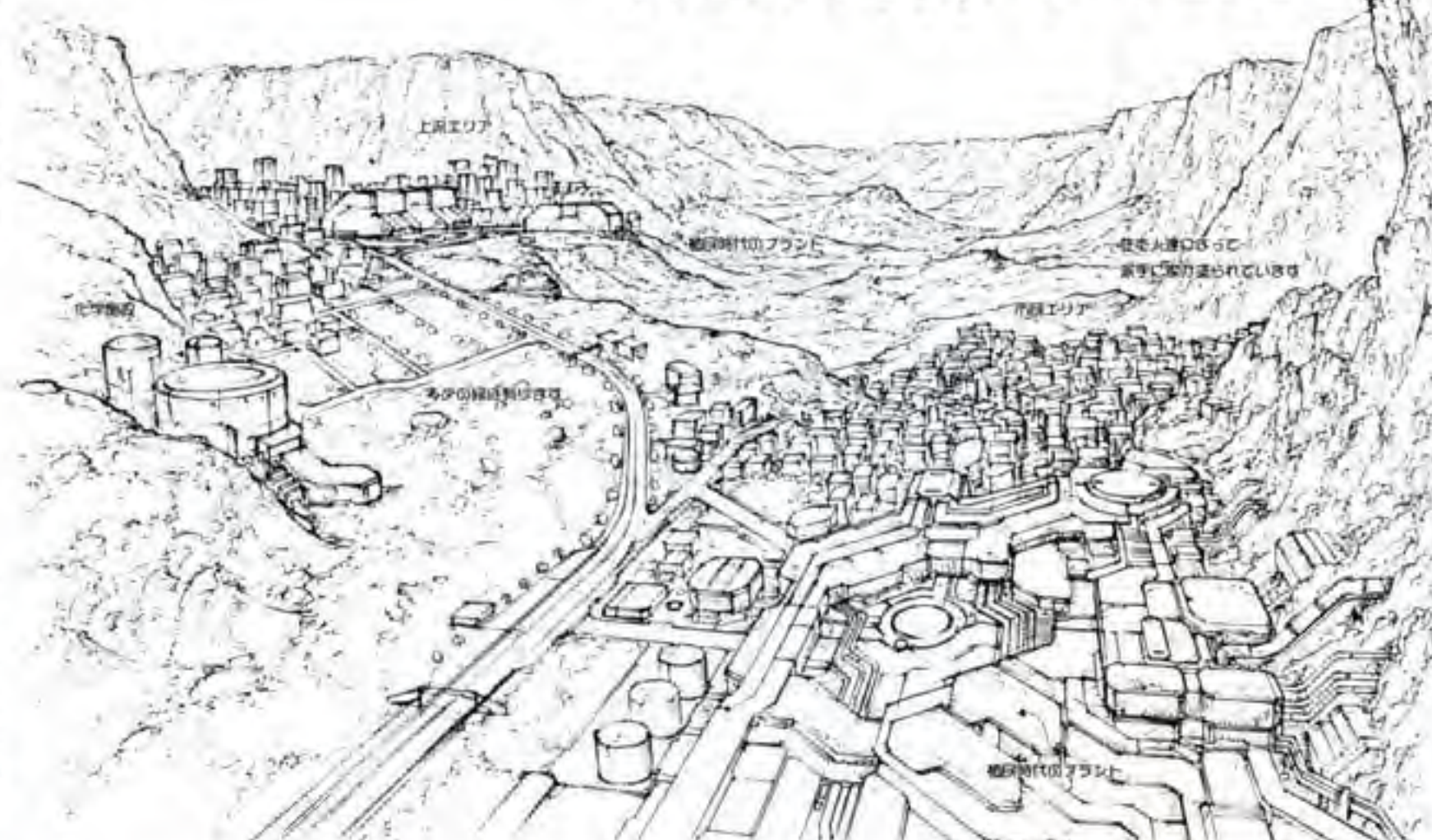


ドルト コロニー / ドルト3

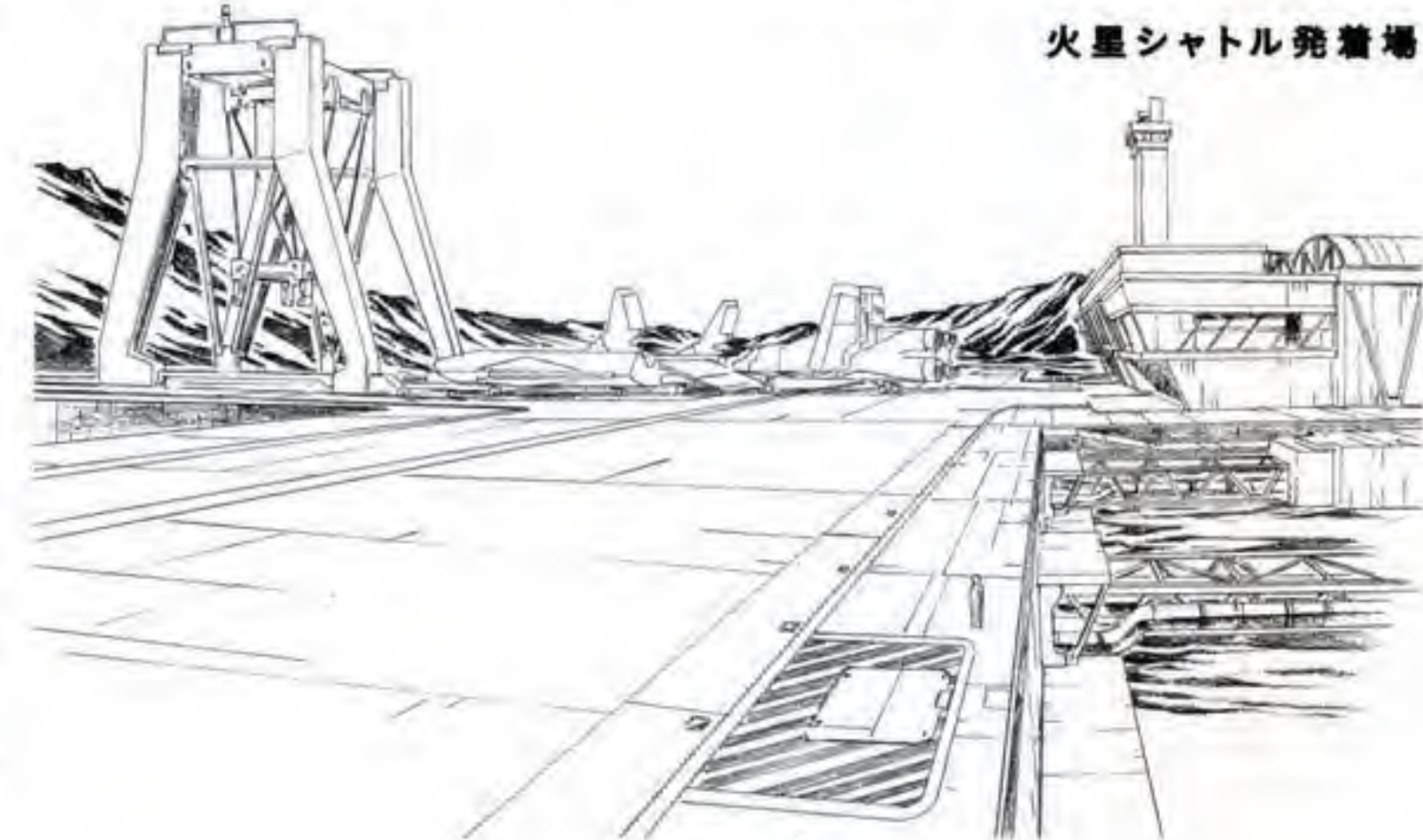
ドルト3
ドルトカンパニー
本社前



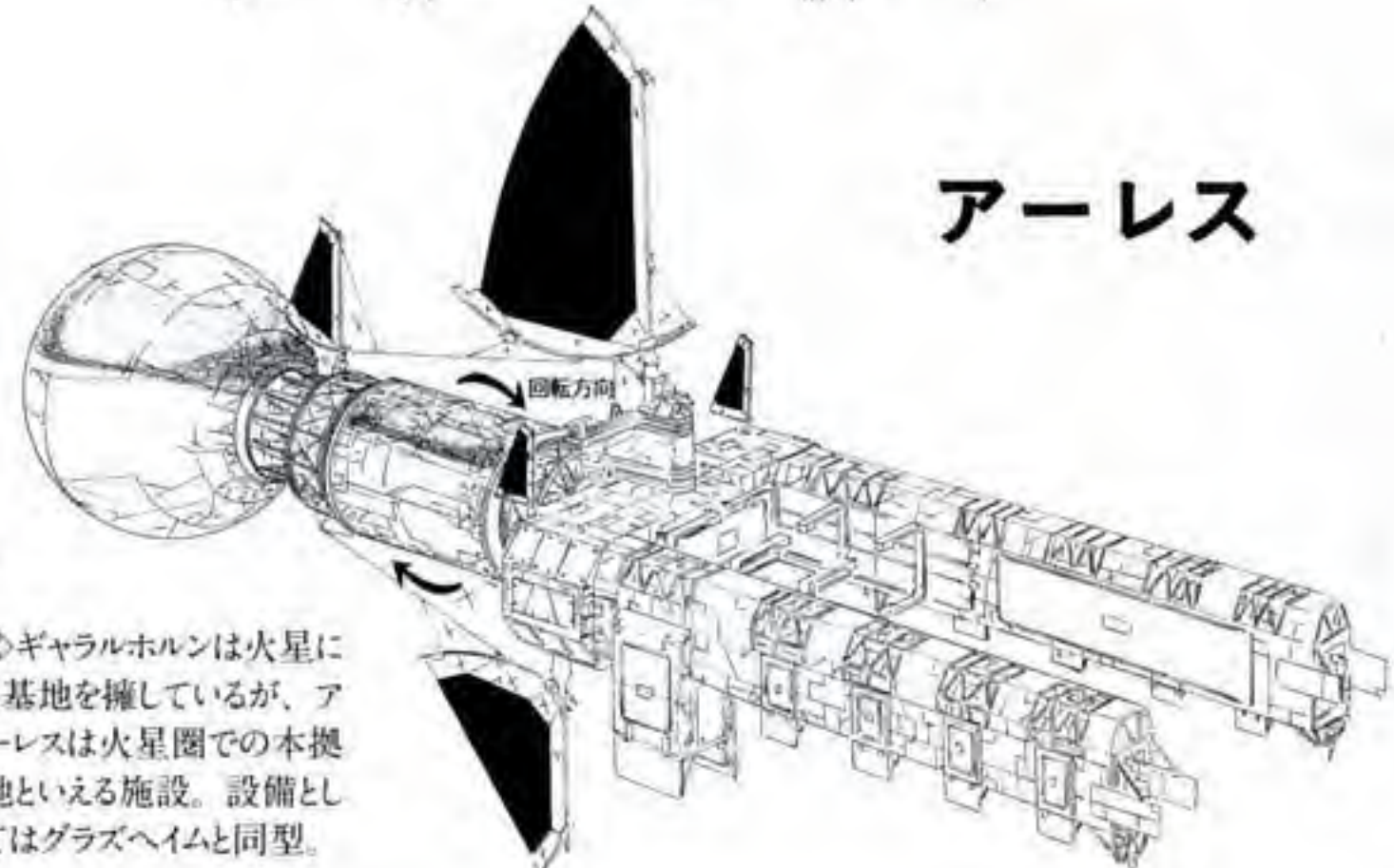
火星の街 / クリュセ



火星シャトル発着場

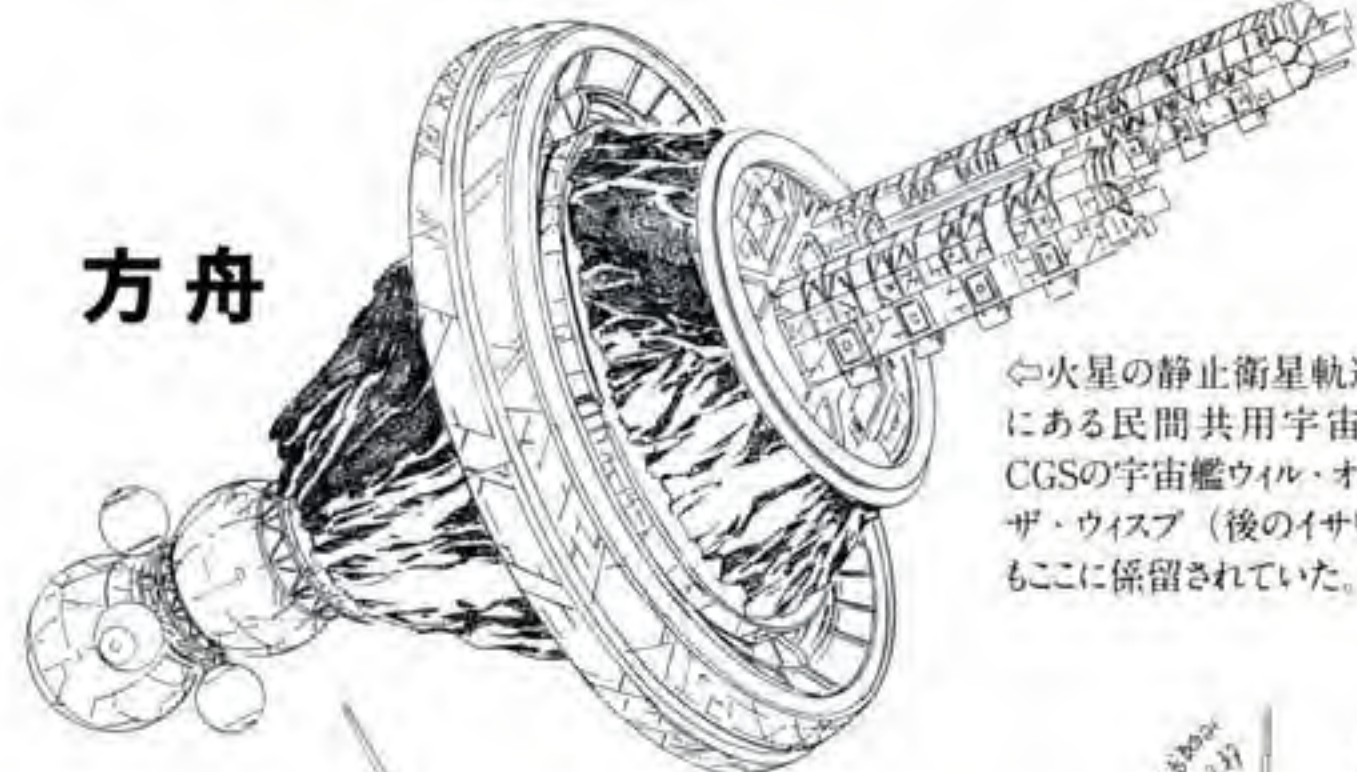


アーレス



⇒ギャラルホルンは火星にも基地を擁しているが、アーレスは火星圏での本拠地といえる施設。設備としてはグラズヘイムと同型。

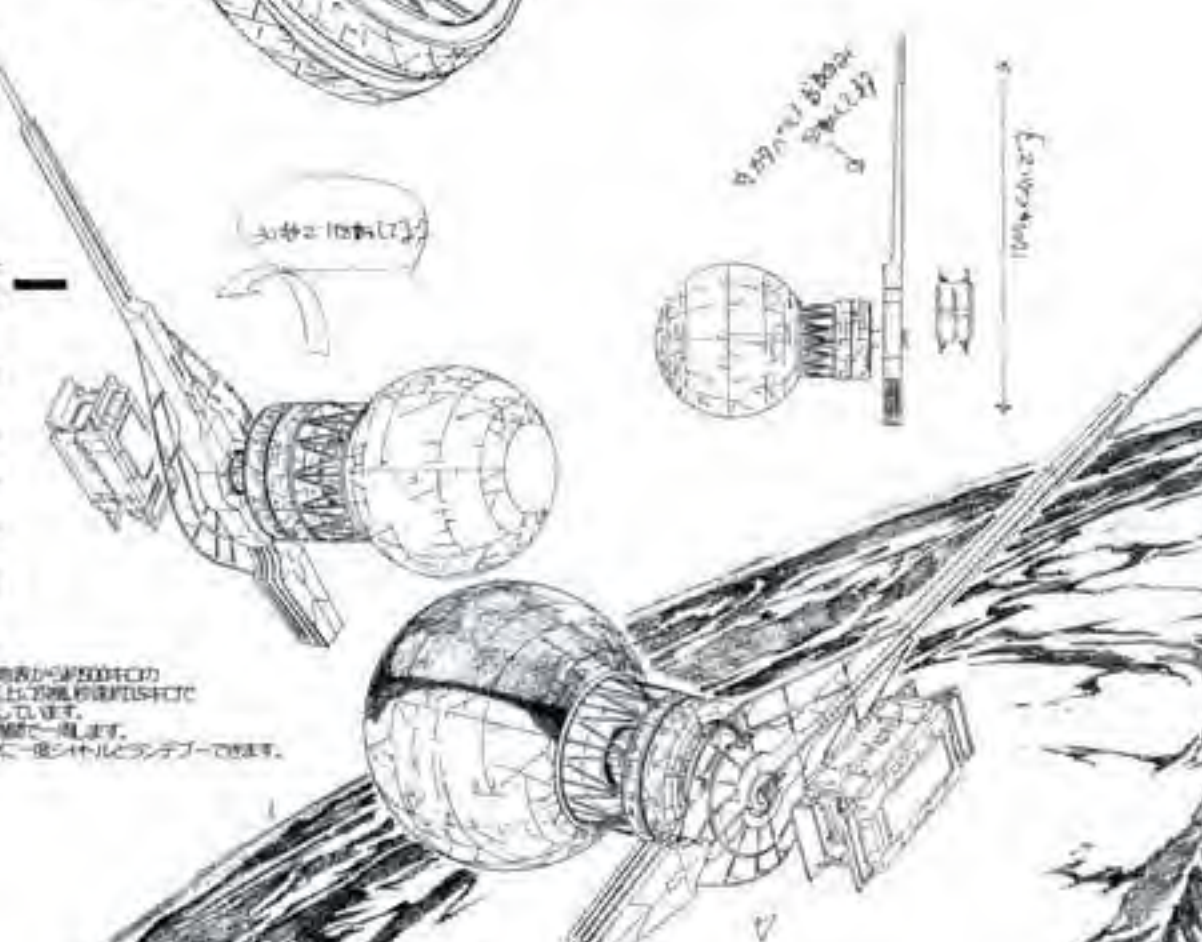
方舟



⇒火星の静止衛星軌道にある民間共用宇宙港。CGSの宇宙艦ウィル・オーザ・ウイスプ（後のイザリビ）もここに係留されていた。

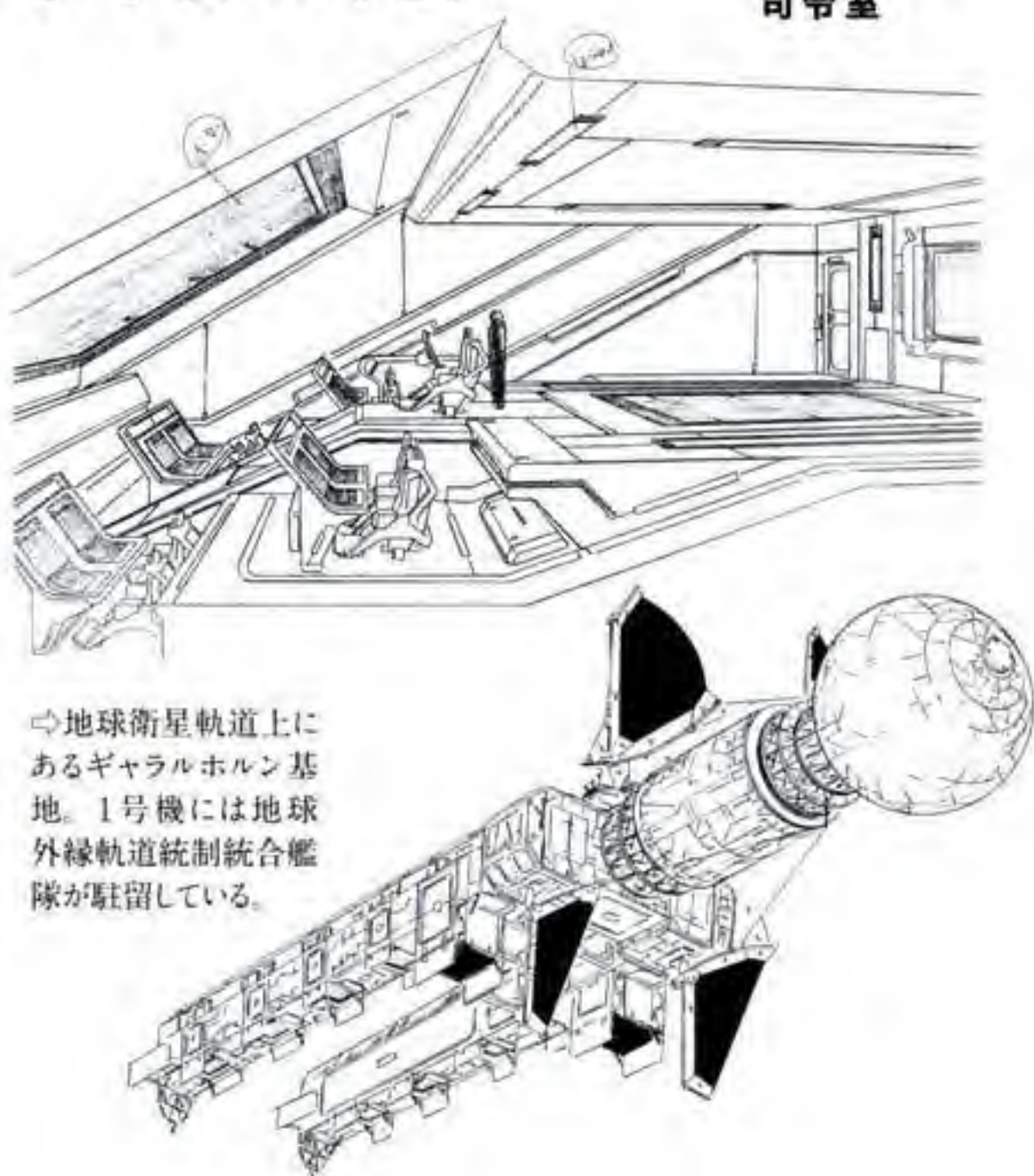
オービタル マスドライバー

火星の大地と方舟を中継する低軌道ステーション。全長約1kmのカタパルトを備え高度約500kmを周回する。同様の設備は火星に全部で4基ある。



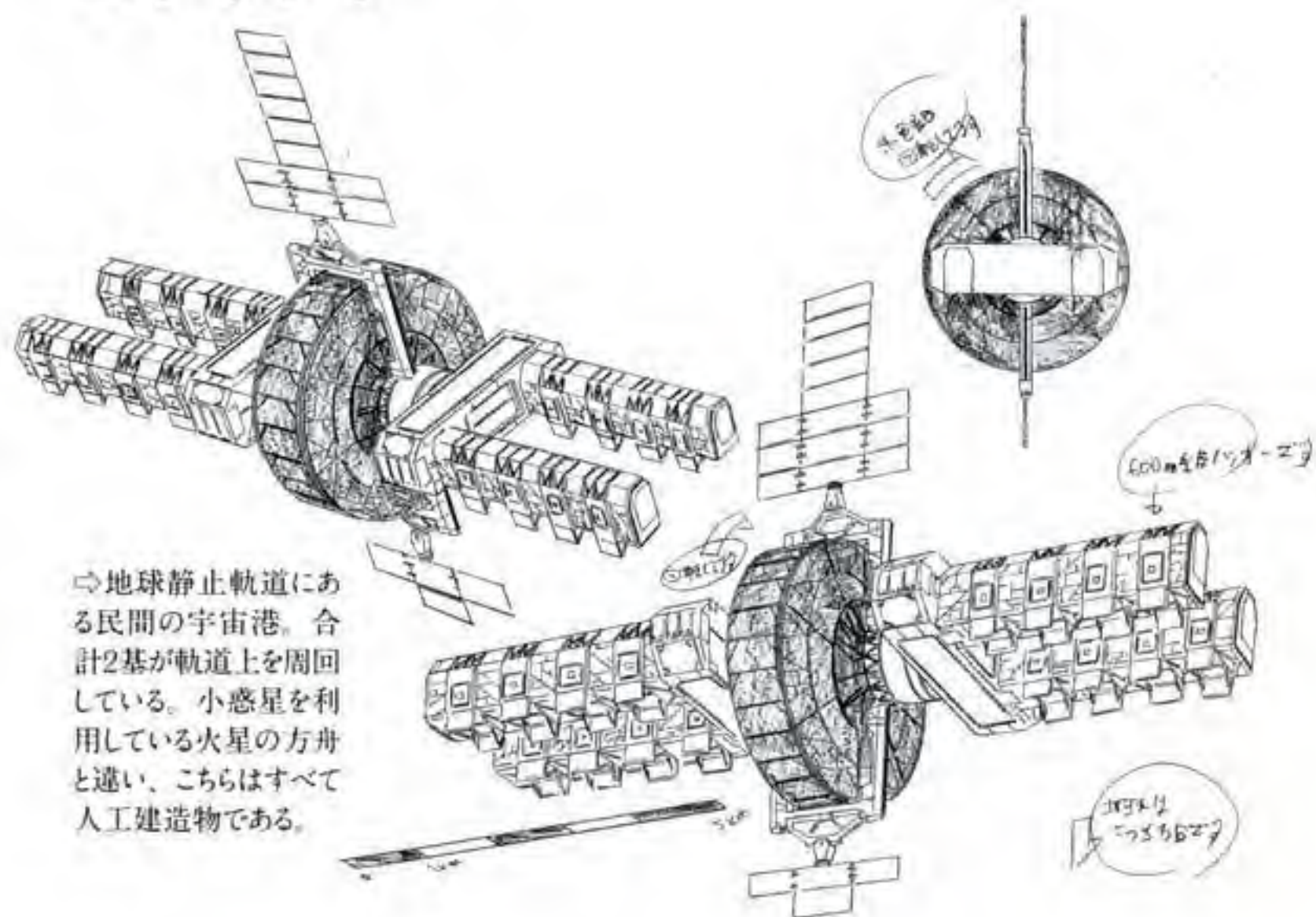
グラスヘイム

グラスヘイム
司令室



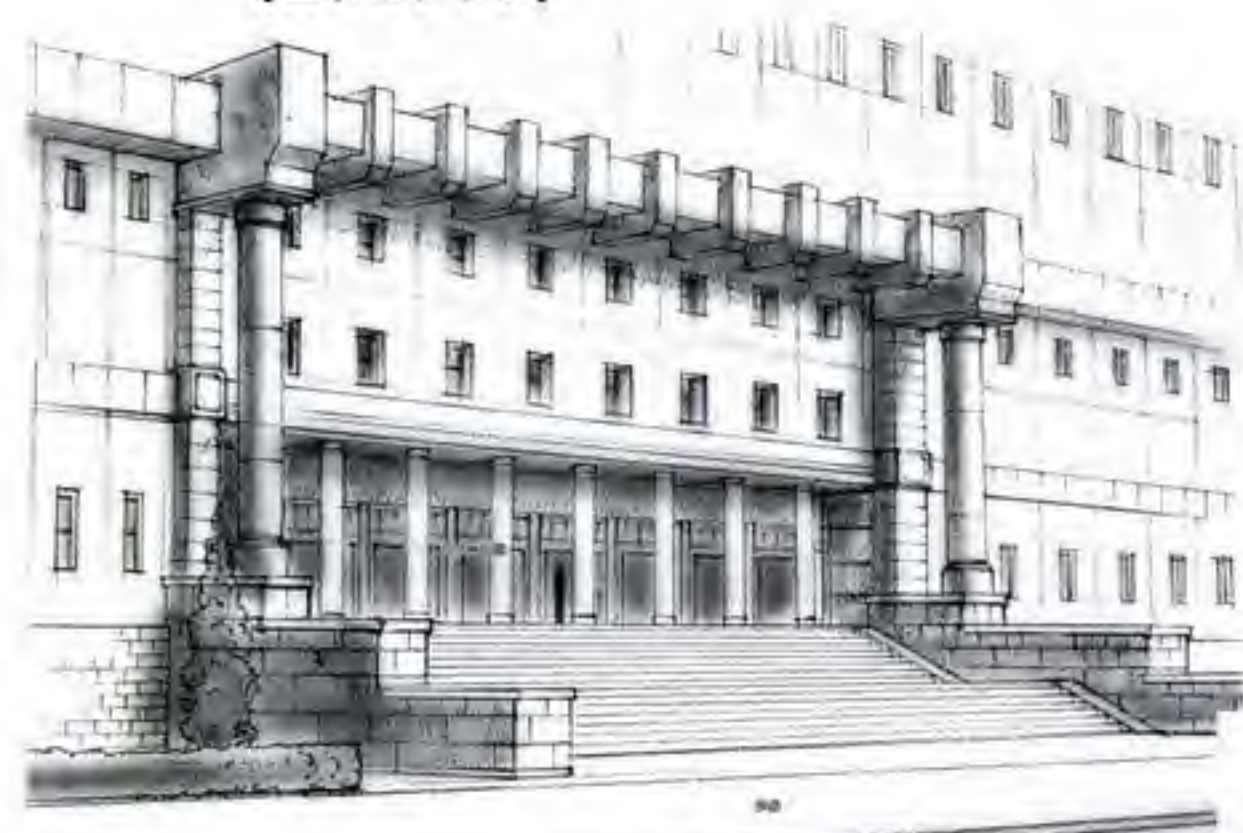
⇒地球衛星軌道上にあるギャラルホルン基地。1号機には地球外縁軌道統制統合艦隊が駐留している。

ユトランド



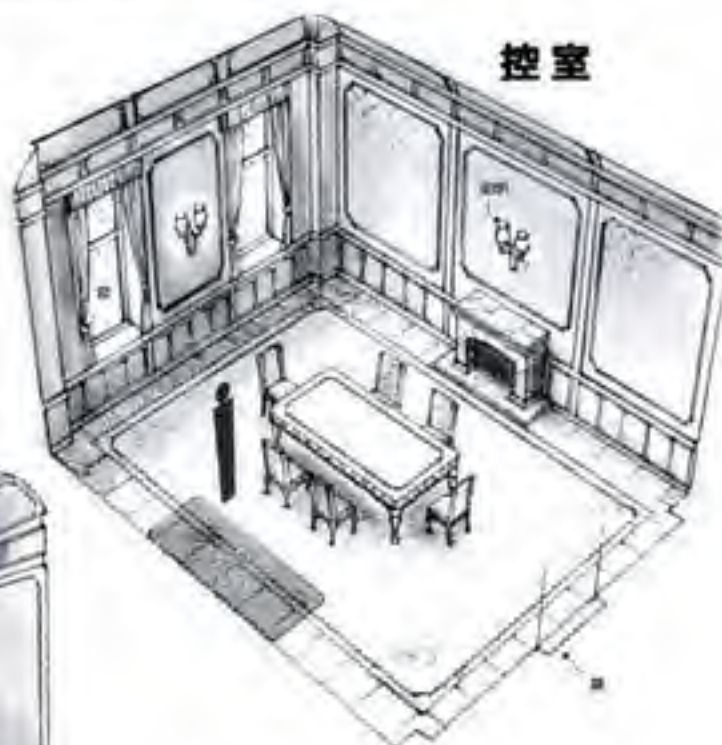
⇒地球静止軌道にある民間の宇宙港。合計2基が軌道上を周回している。小惑星を利用している火星の方舟と違い、こちらはすべて人工建造物である。

アーブラウ議事堂 (エドモントン)

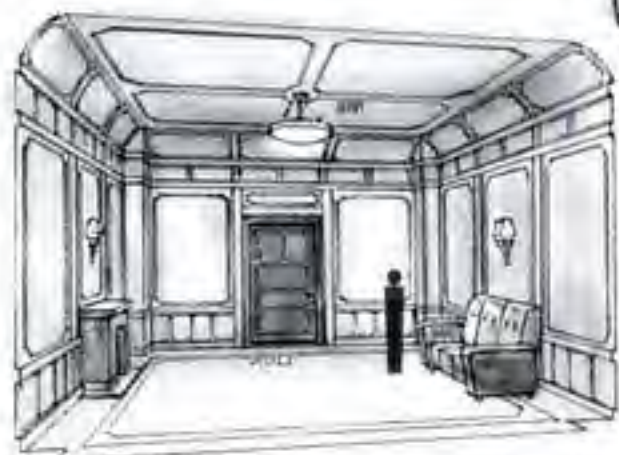


⇒地球における鉄華団の最終目的地。外観はシンプルだが控室や議事堂などの内装の意匠は古典的。議事堂前の市街地でバルバトスとグレイズ・アインの死闘が繰り広げられた。

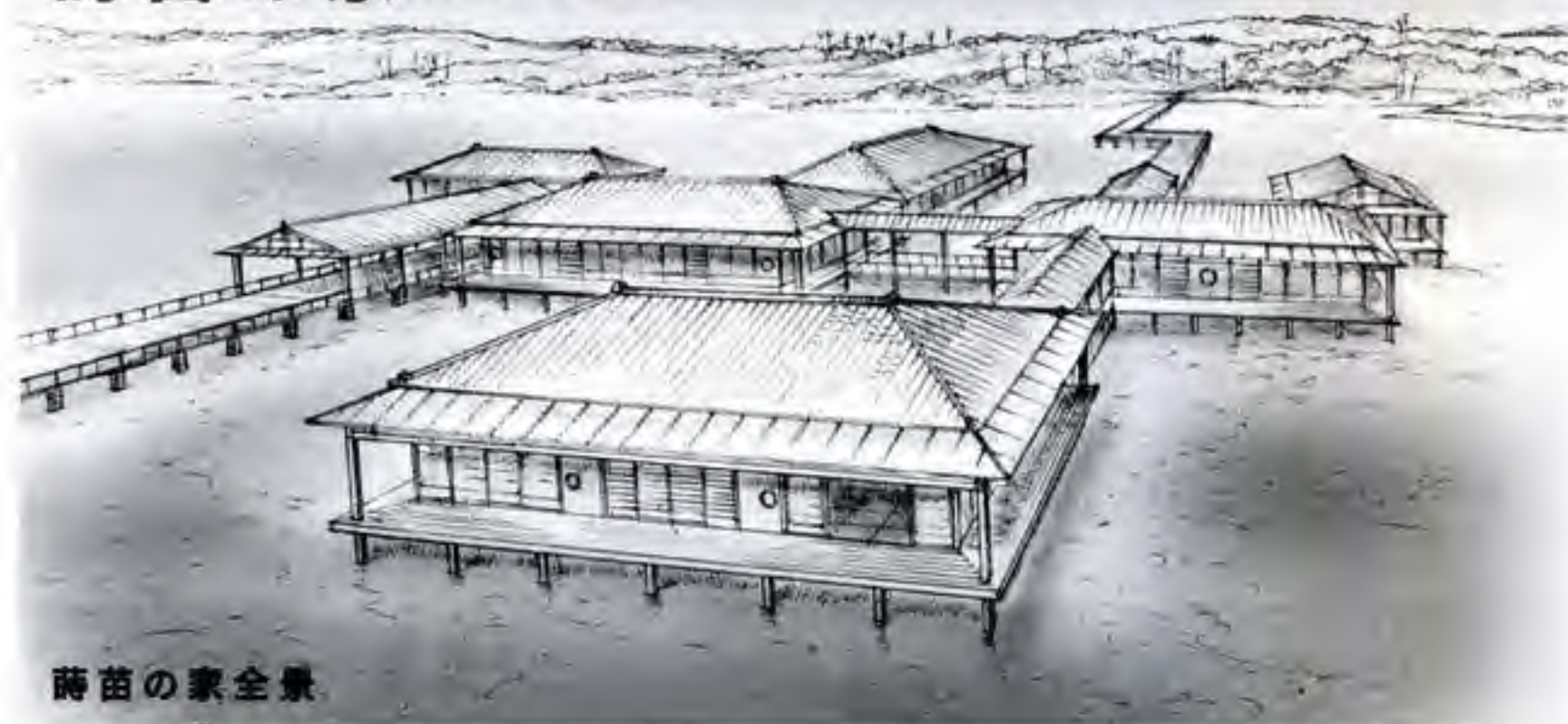
控室



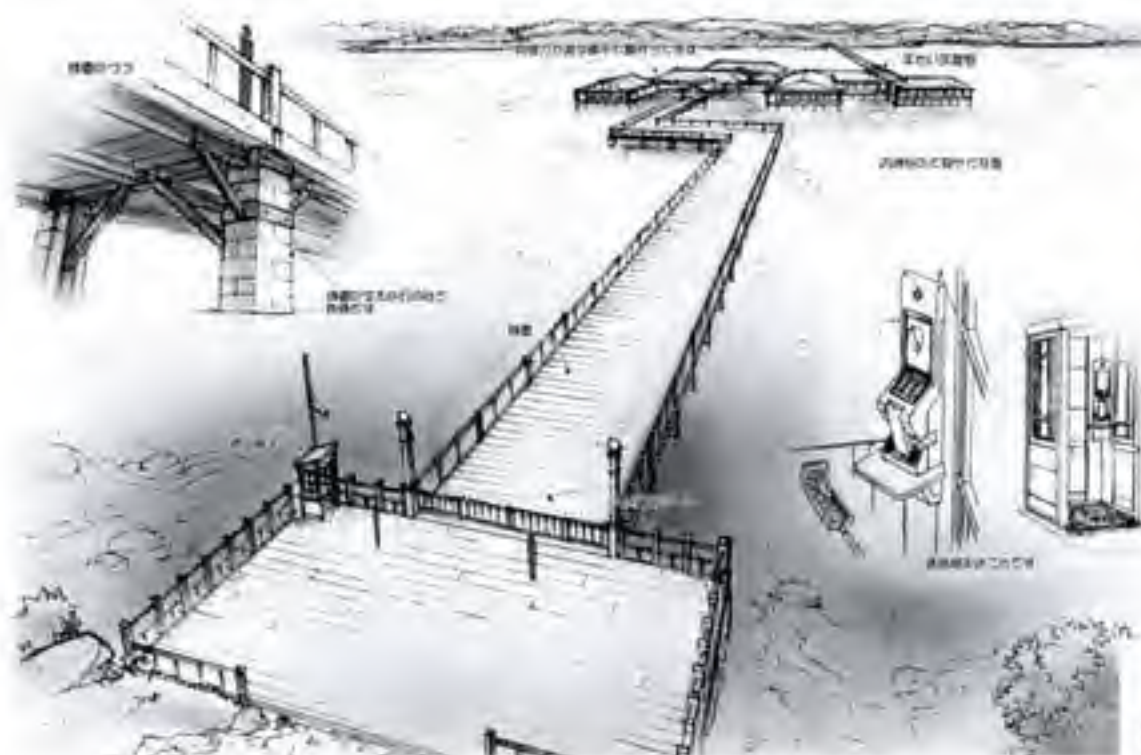
本会議場



蒔苗の家 (ミレニアム島)



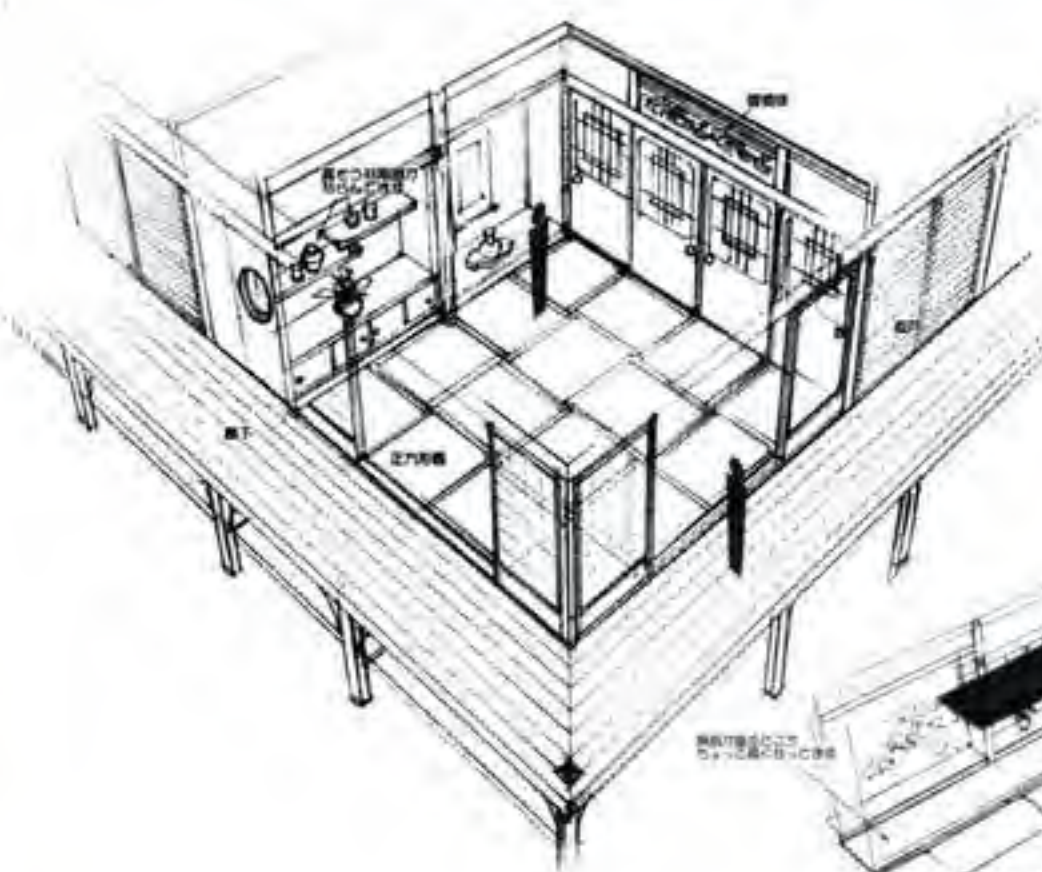
蒔苗の家全景



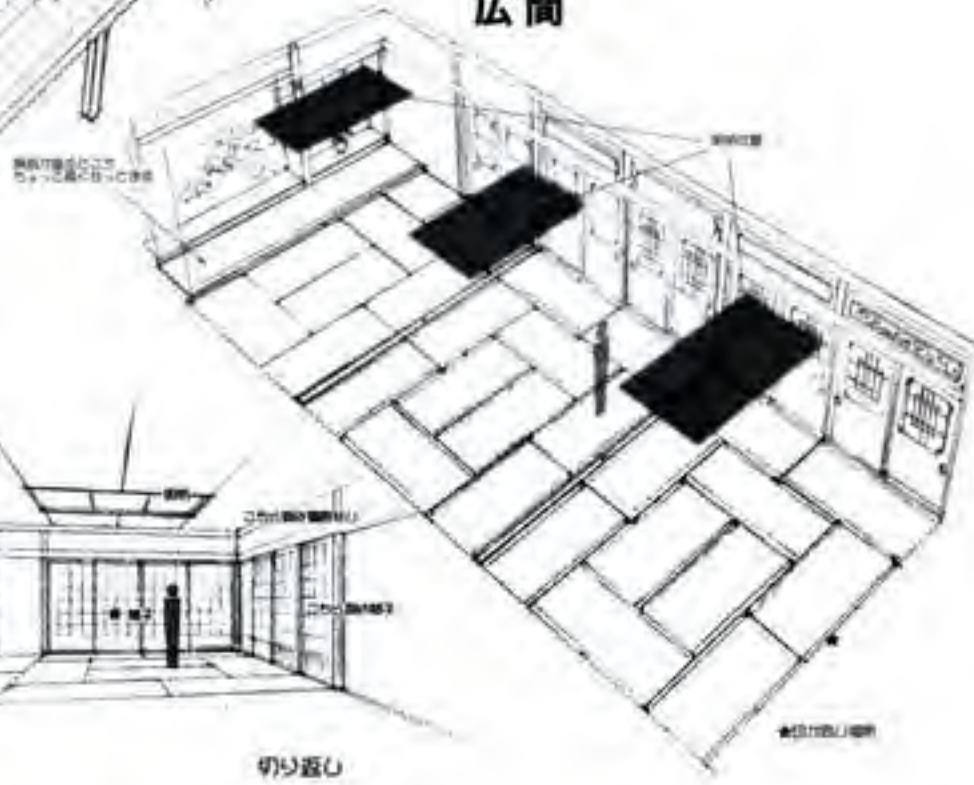
棧橋

⇒蒔苗・東護ノ介が亡命先であるオセアニア連邦のミレニアム島で暮らす家。島の内湾の中央にあり、陸とは橋で結ばれている。

和室

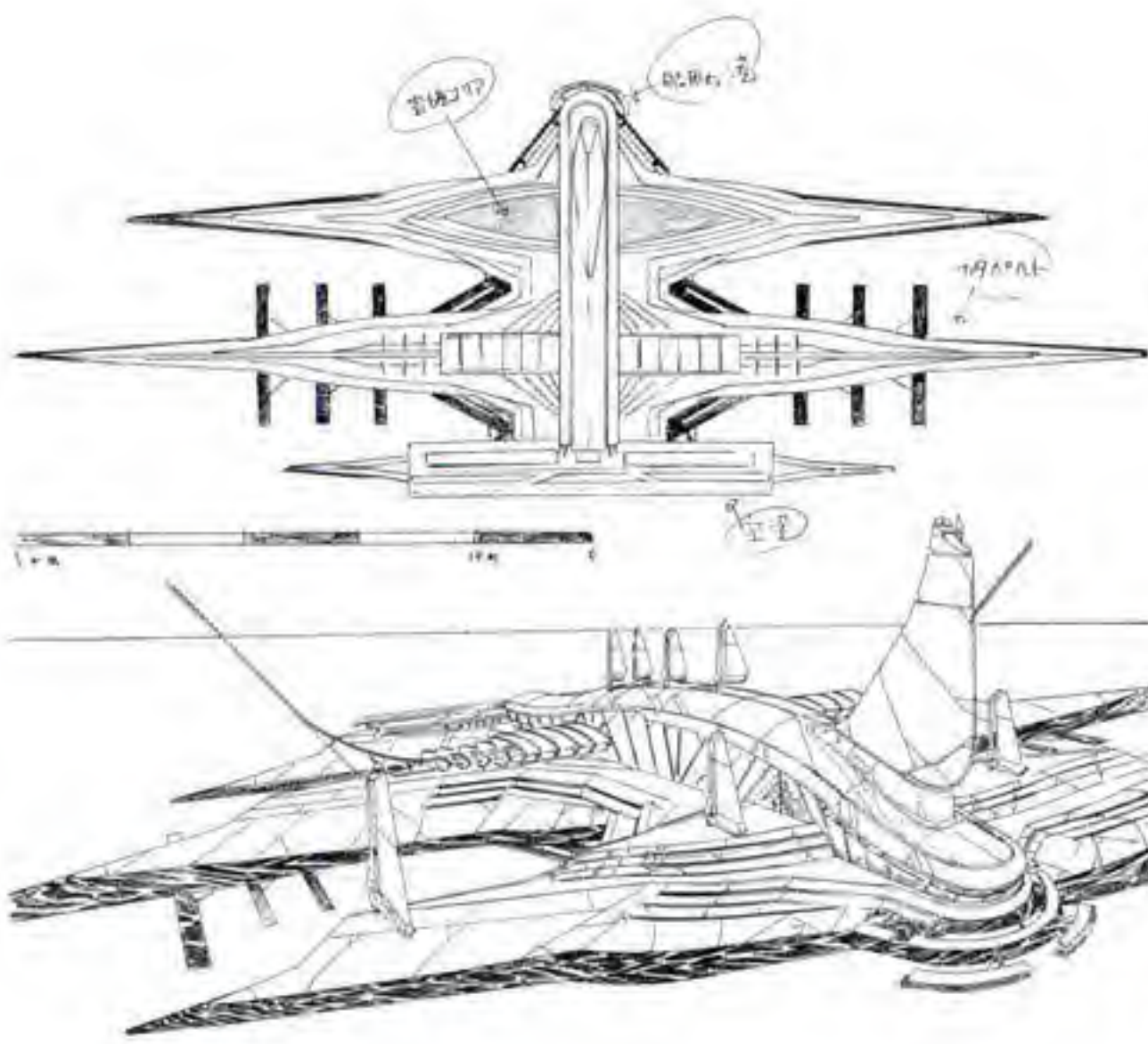


広間

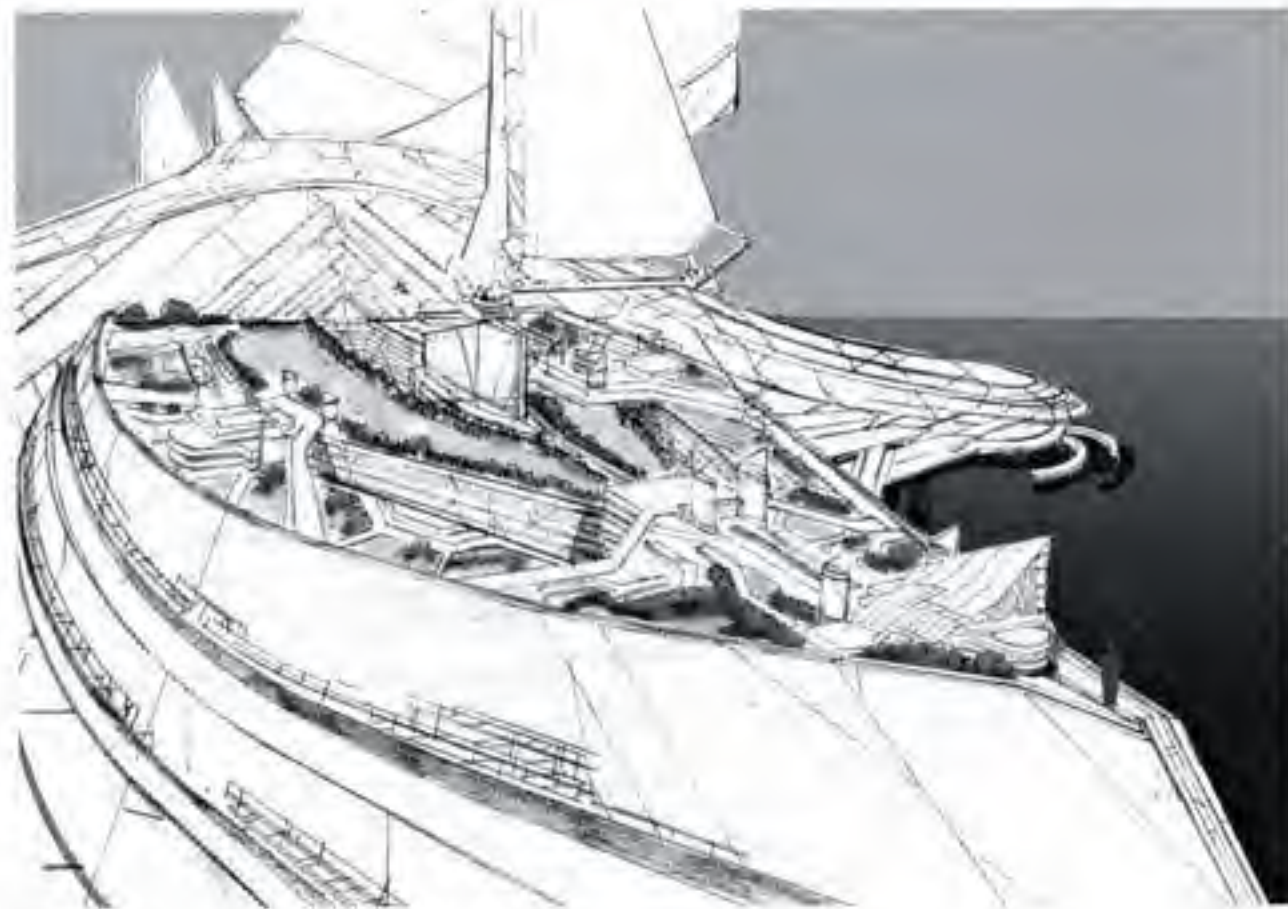
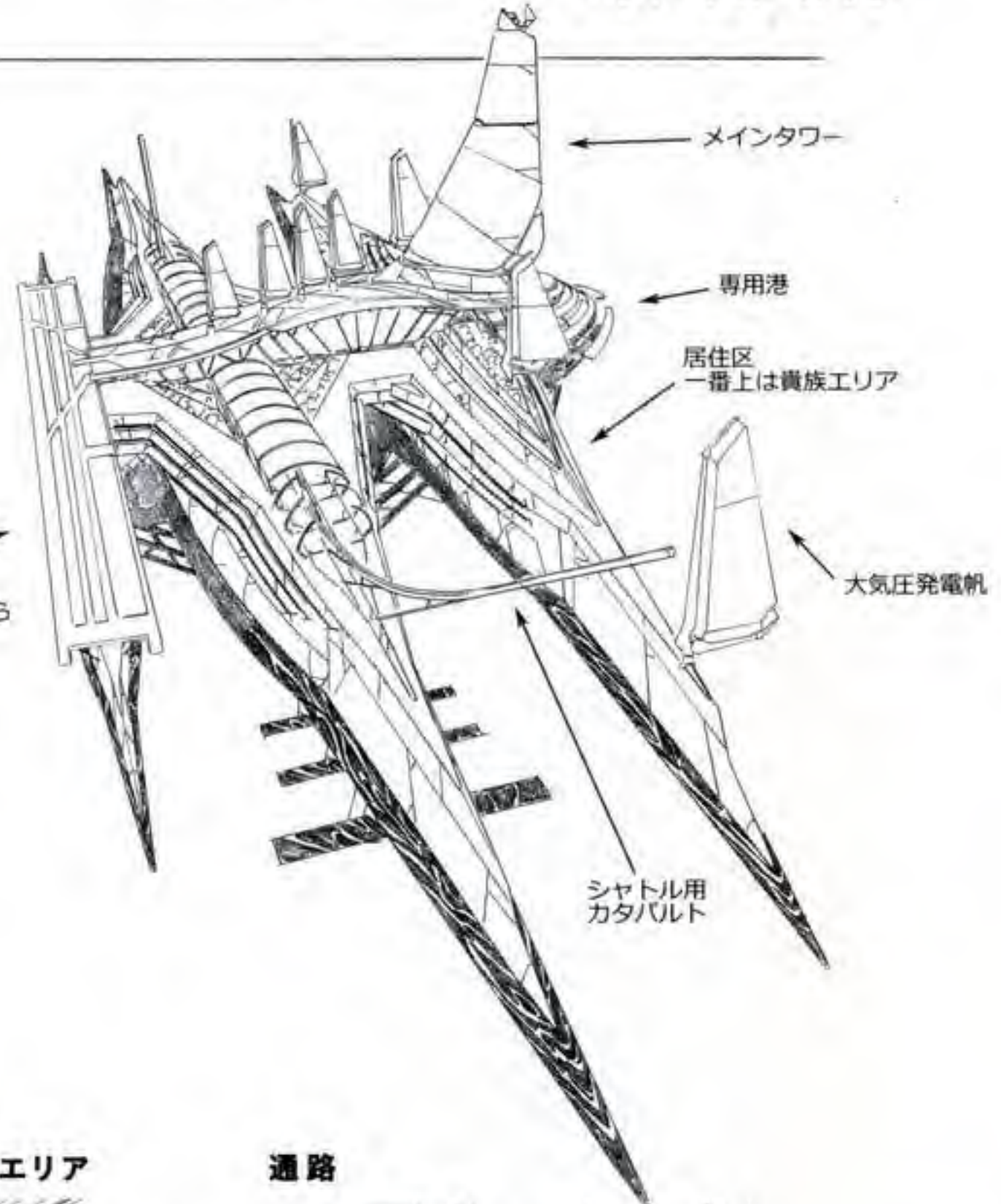


切り返し

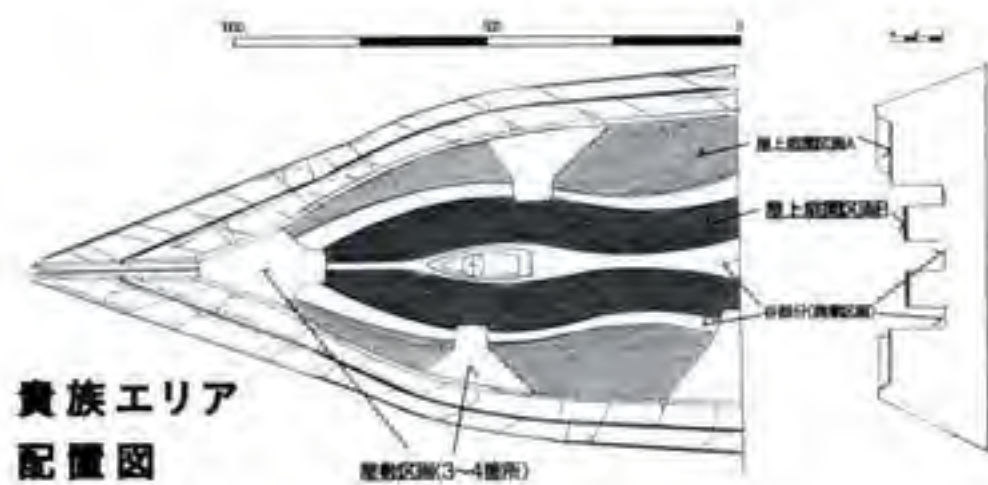
ギャラルホルン地球本部 「ヴィーンゴールヴ」



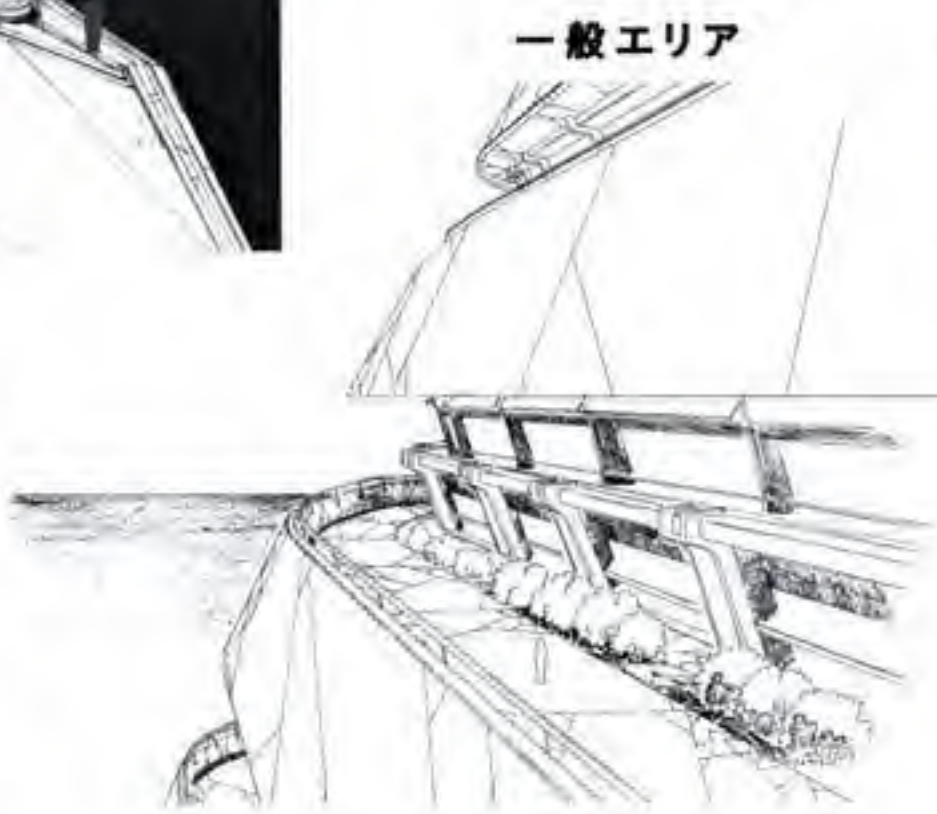
中上から見た
施設配置図。
基地の全長は
10kmにもなる。



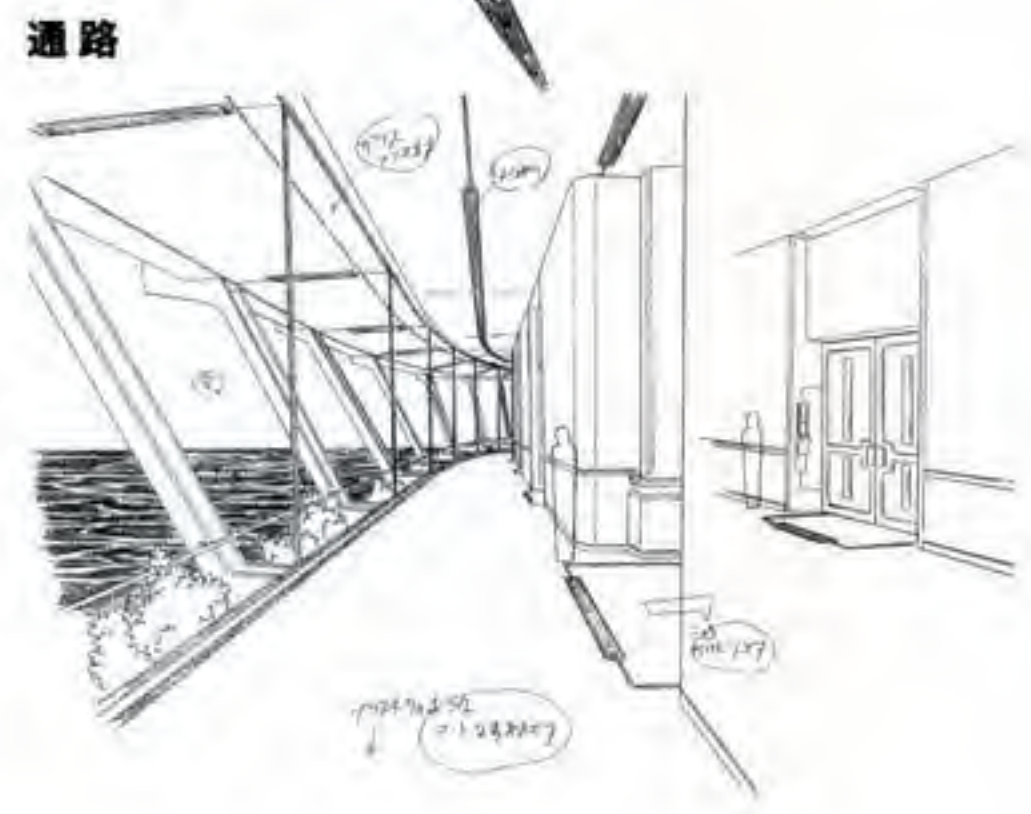
◀屋敷と庭園
からなる貴族用
エリア。一般
人が集住する
下層とは比較
にならない。



貴族エリア
配置図



一般エリア



通路

寺岡賢司氏に聞く 世界観 としての 美術設定

ロードムービーである
『鉄血のオルフェンズ』

——今作で、寺岡さんが美術設定の一部も担当されることになったのは、どうしてなのでしょう。

寺岡 今回はロードムービーで移動が多いので、美術監督の方の手が足りなくなることもあり、「分担してやりましょう」となりました。

——鉄華団以外の戦艦のブリッジなども寺岡さんのお仕事ですね。

寺岡 海老川（兼武）さんのイサリビを基本デザインにして、地球側の船は少しきれいに、海賊側は汚した感じですね。実は劇中で一番汚いのはイサリビなんですけど（笑）。途中で少しきれいにされたんですが、かわりに落書きが追加されています。

ギャラルホルンの性質が
強く表われた地球本部

——ギャラルホルン地球本部はとても特徴的なデザインです。

寺岡 地球の伝統に則った、教会のような建築物です。船なのか島なのかという大きさで、皇居くらいの面

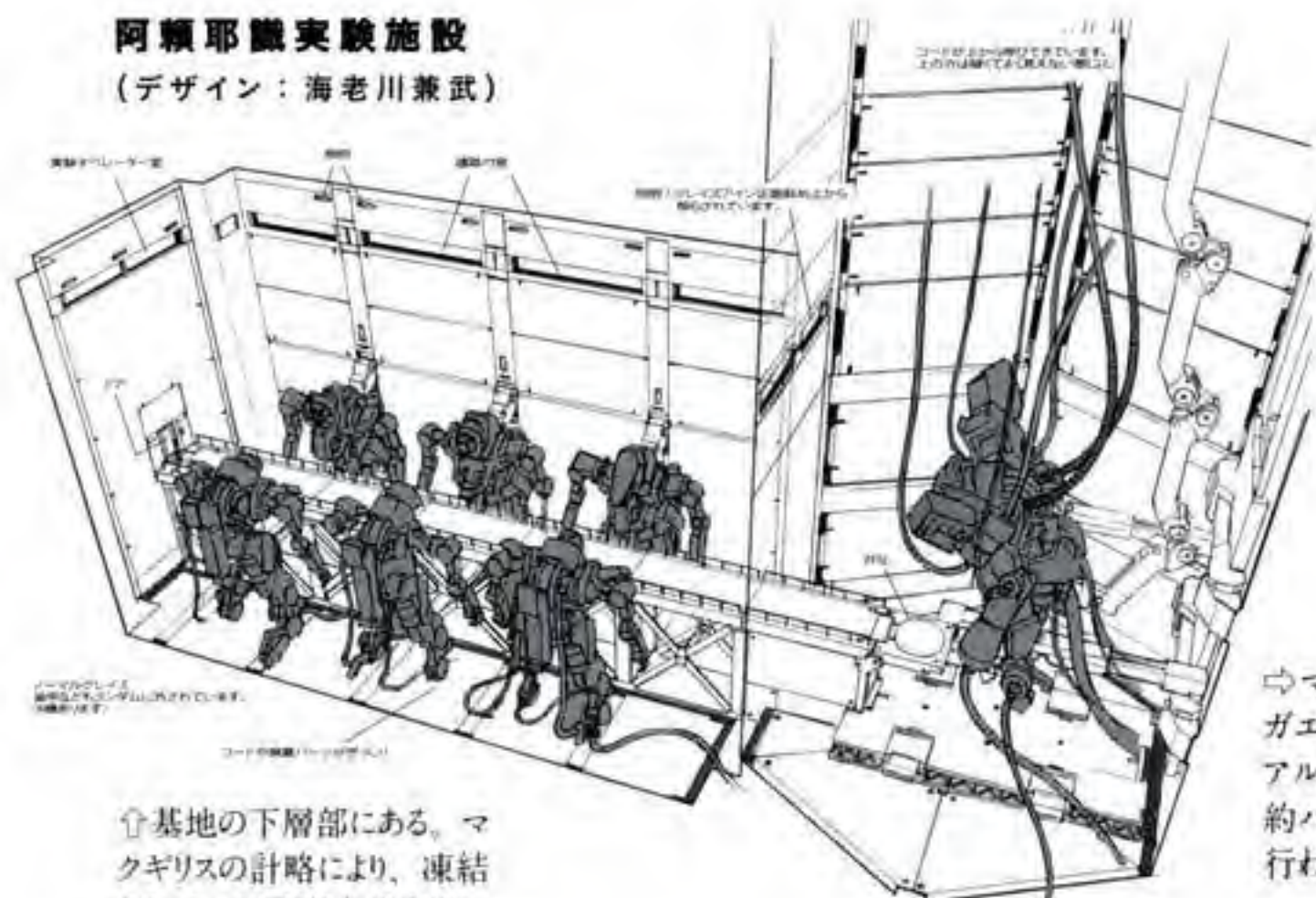
『機動戦士ガンダム00』をはじめ、以前からガンダム作品のメカデザインに携わってきた寺岡賢司氏。本作『鉄血のオルフェンズ』ではモビルワーカーや艦船、車両だけではなく、コロニーや最終決戦時に登場した駅舎など、美術設定関連のデザインも手がけている。メカデザインと共に作品の世界観を形作った美術設定はどのような発想で作られたのか、寺岡氏にお話を伺った。寺岡氏の設定だけではなく、本作の美術を担当する草薙や、海老川氏による設定も交えつつ、紹介しよう。

積があります。純粋な軍事基地だともう少しコンパクトにすべきですけど、物資の流入量などを考えると、宇宙港と地球用の港2つはないと無理があるので、この規模になりました。セブンスターズという貴族の領地になった関係で、運用され始めた当初よりは交通量が減っているにせよ、かなりのものだと思います。ちなみに、この本部そのものがゆっくりと世界中の海を移動して睨みをきかせています。近所に来ると、排熱で海水温度が上がるから迷惑だと思っていますよ（笑）。移動には水や空気の抵抗もあるので、エイハブ・リアクターの高出力なしでは成り立たない施設ですね。

宇宙を航行する
本社ビル・歳星

寺岡 歳星はおおまかな美術設定と外観を考えました。鉄華団が行くには木星は遠すぎるので（笑）、本社宇宙船が近くまで来ていることになりました。エイハブ・リアクターを積んでいますが、中央部が回転して遠心重力も作っています。船体に

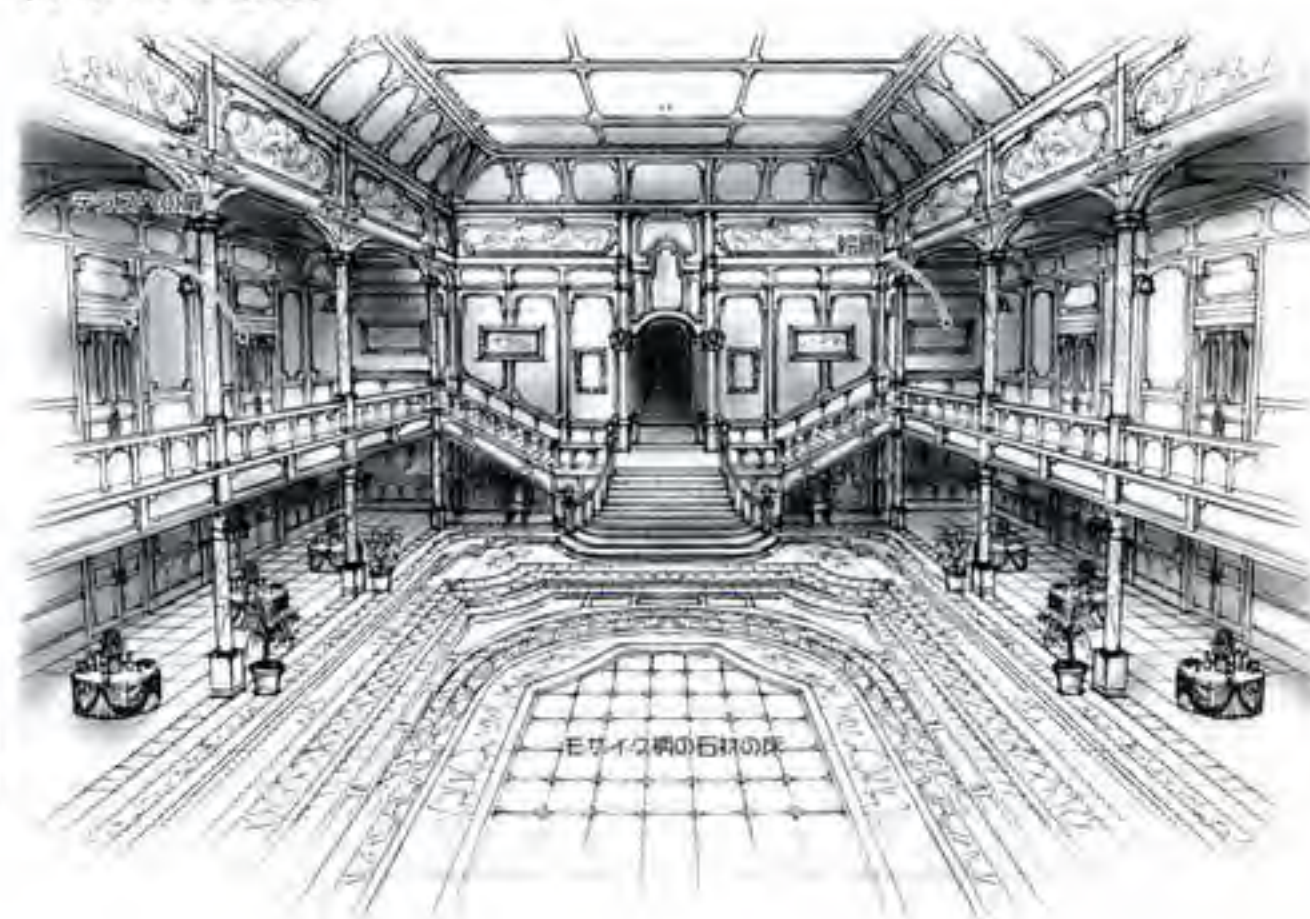
阿頼耶識実験施設 (デザイン：海老川兼武)



基地の下層部にある。マクギリスの計略により、凍結されていた研究成果を用いてグレイズ・アインが造られた。

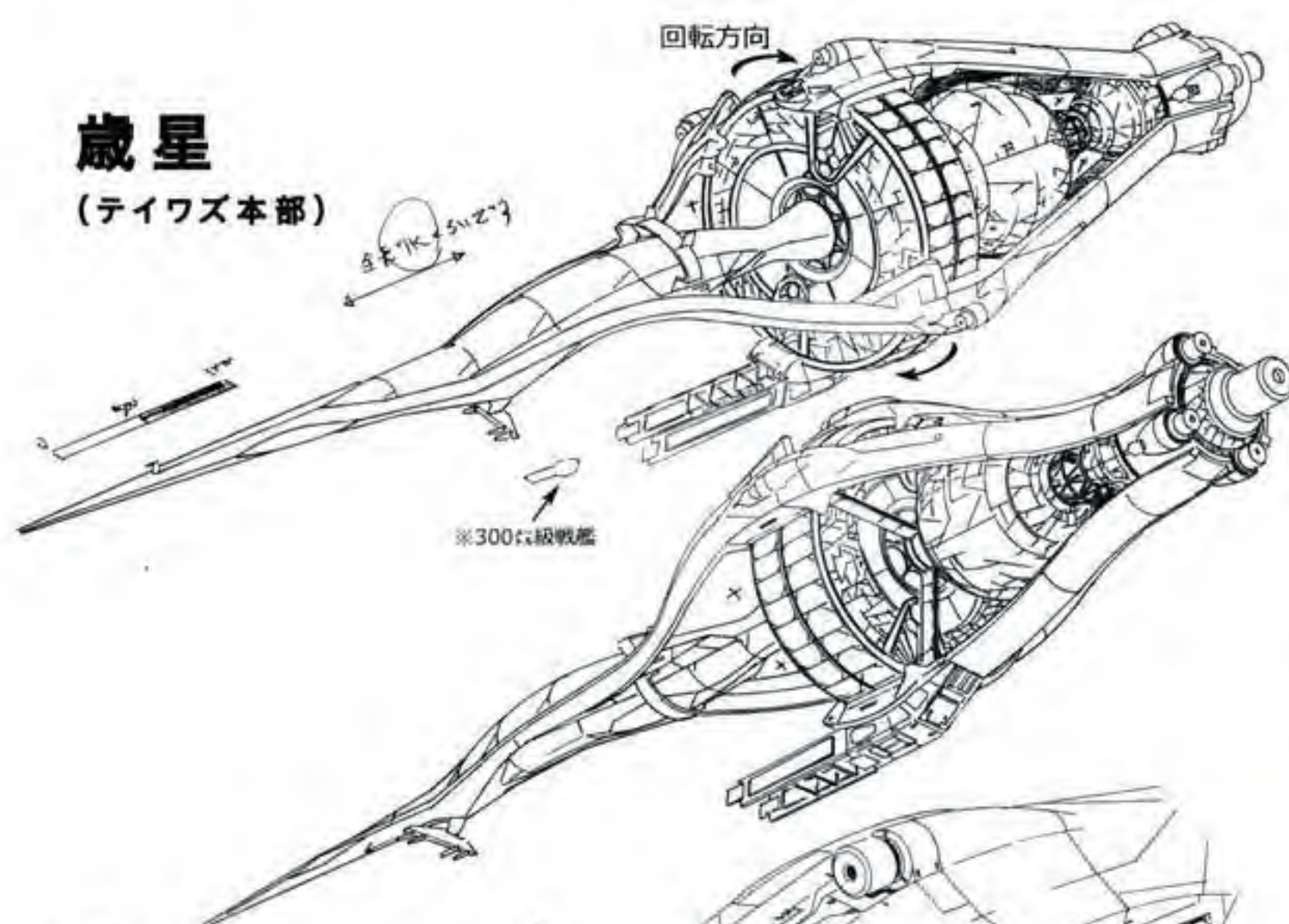
マクギリスとガエリオの妹・アルミリアの婚約パーティーが行われた。

ボードウィン邸大広間 (デザイン：草薙)



歳星

(ティワズ本部)

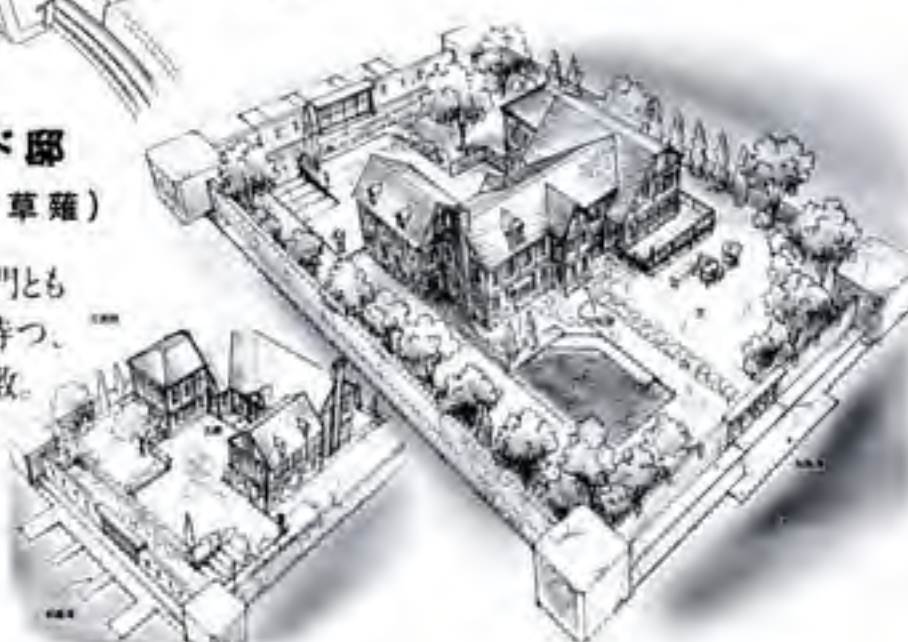


※300名級戦艦

艦橋

マクマード邸 (デザイン：草薙)

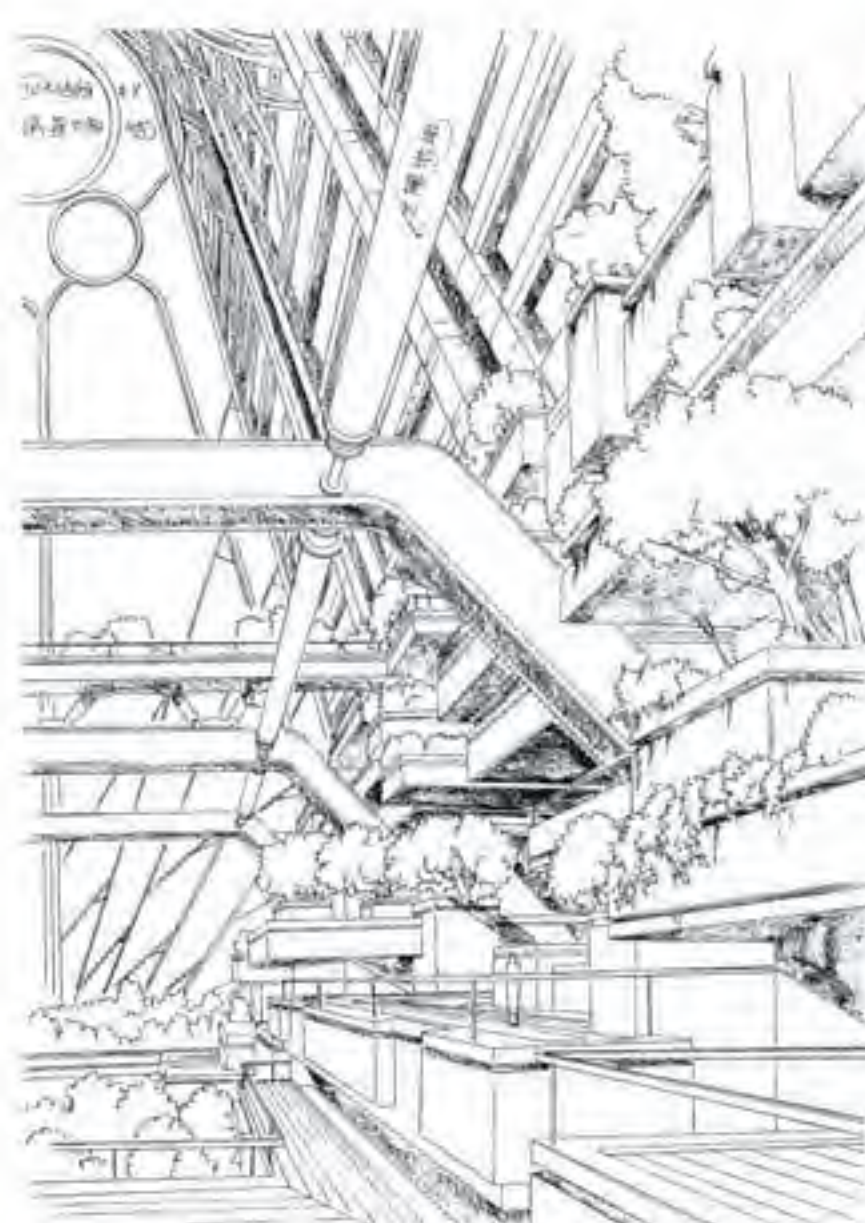
正門・裏門ともに船着場を持つ、湖の上の屋敷。



ティワズの後ろ盾を得るため、オルガが名瀬と義兄弟の盃を交わした広間。奥には掛軸と祭壇がある。

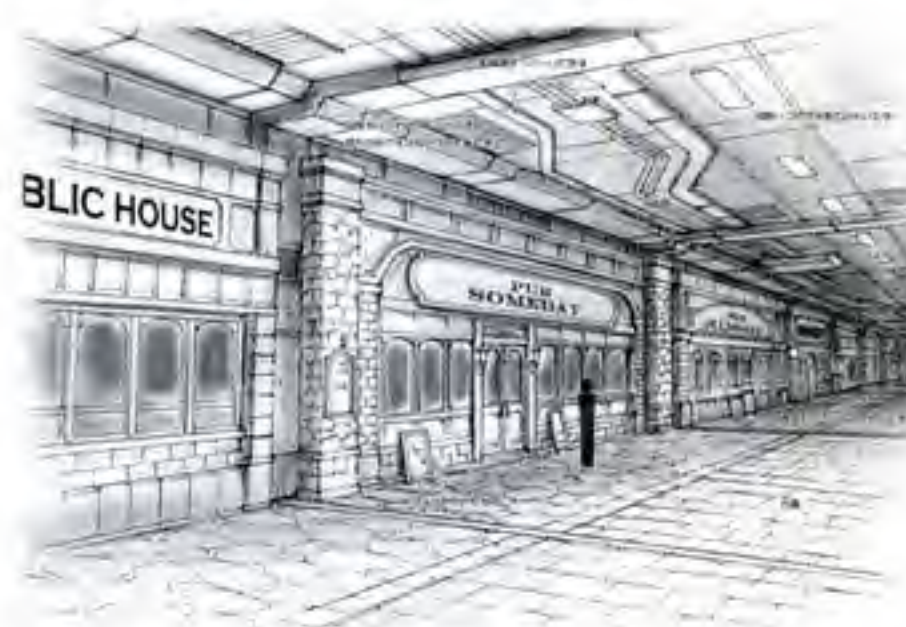
内観

張り出したテラスのような構造が何層にも重なっている。樹が多く植えられているのも印象的。



ハンガー

儀式の間 (デザイン：草薙)



歓楽街 (デザイン：草薙)

地下街のような屋根付き街路の両脇に、英米圏のバブのような酒場が立ち並ぶ。

装飾もついていて、オフィスビルのイメージがあり、社長であるマクマードの邸宅も開放されています。長く住んでいる人もいます。工場つばくしすぎないようにしました。後部のタンクでヘリウム3を精錬して、地球まで運ぶこともできます。武装などはないのですか？

アップデイトされたコロニーのイメージ

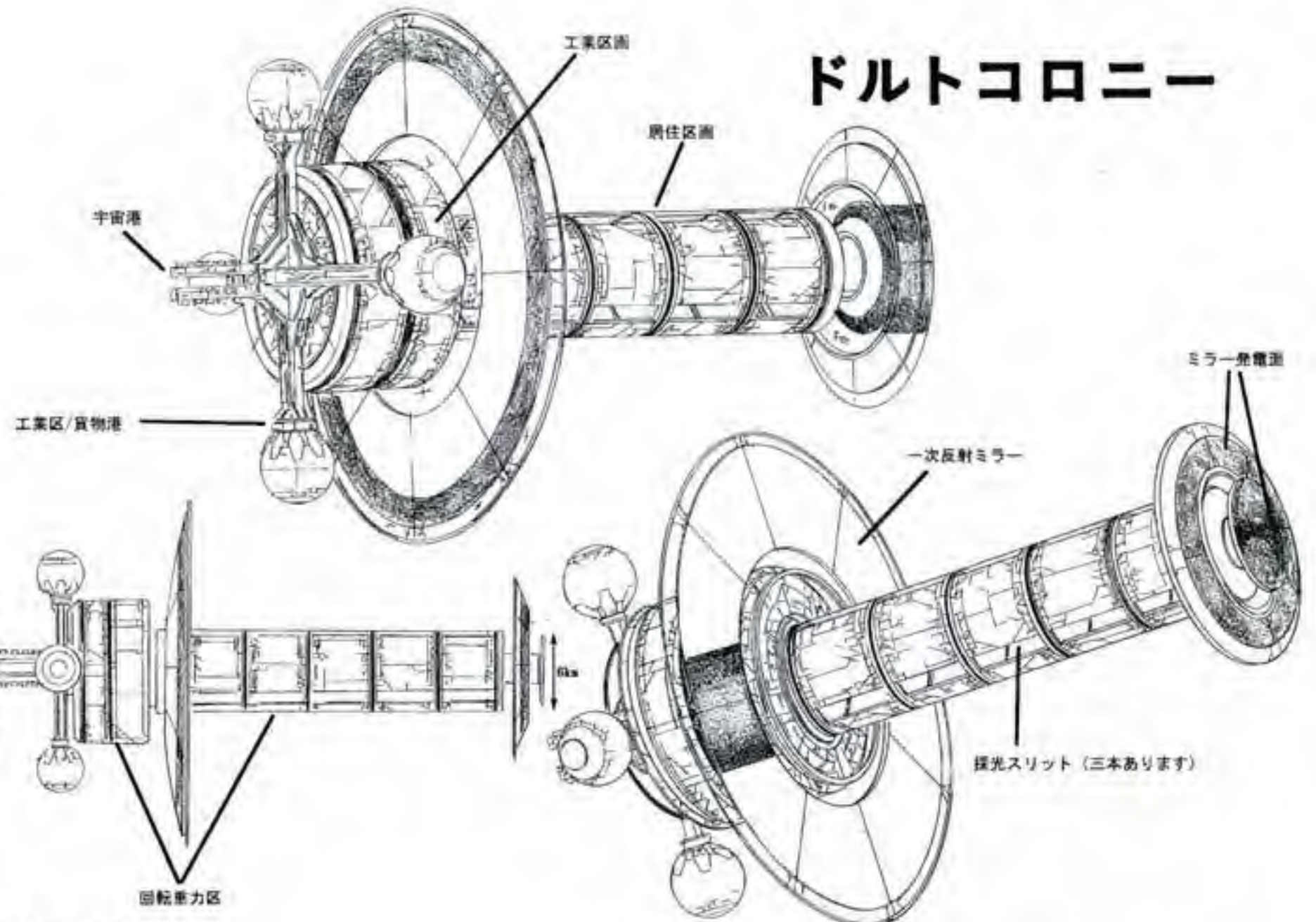
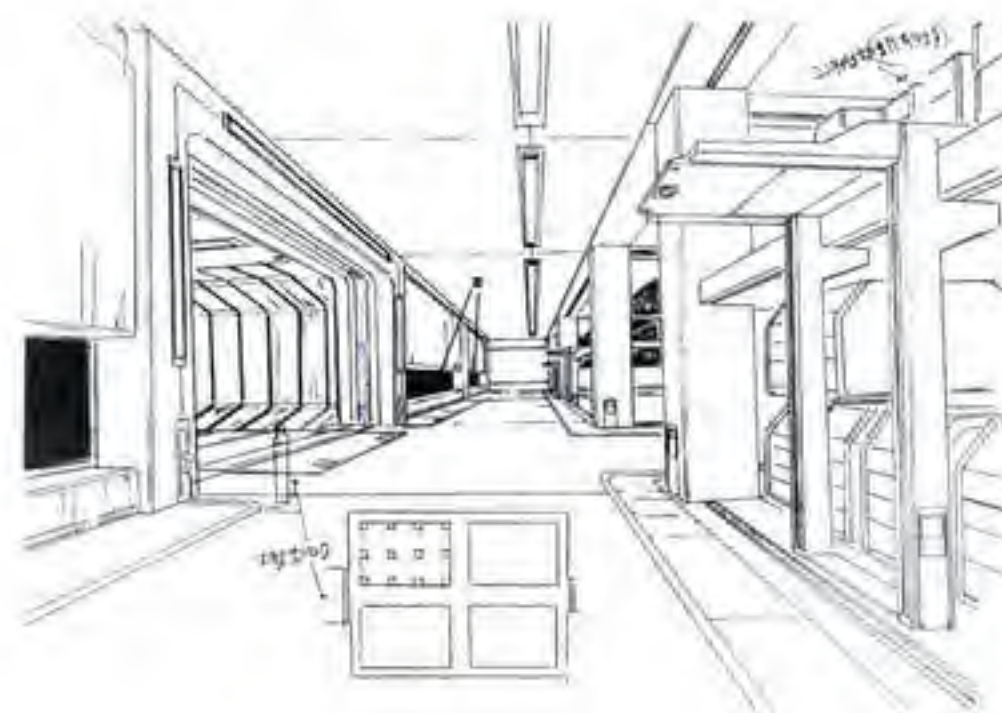
寺岡 ドルトコロニーは外観と中のイメージを描いています。本編ではわかりにくいですが、俗称で「川」と呼ばれてきたコロニーのミラー部分が、本当の川になっています。水深は10メートルくらいあり、宇宙放射線をよく遮断できる仕組みです。夜の時間帯は川の透明度を低くして、コロニーを暗くします。ミラー自体も、夜には高効率な真黒の太陽電池になるのですが、川の色の変化と合わせて「夜」を作るわけです。夜には川から外の星が見えます。

ボーイング787旅客機の、透過する光の量を調整してシェード代わりにする窓のようですね。

寺岡 巨大なミラーを動かして……というのには現実的ではないですからね。宇宙世紀の世界観を継いでいない新作ですし、今の知見を入れたほうが面白いだろうと思いました。内部には人工太陽の補助パネルが中心に通っていて、昔の「風船」的なコ

公共端末BOX

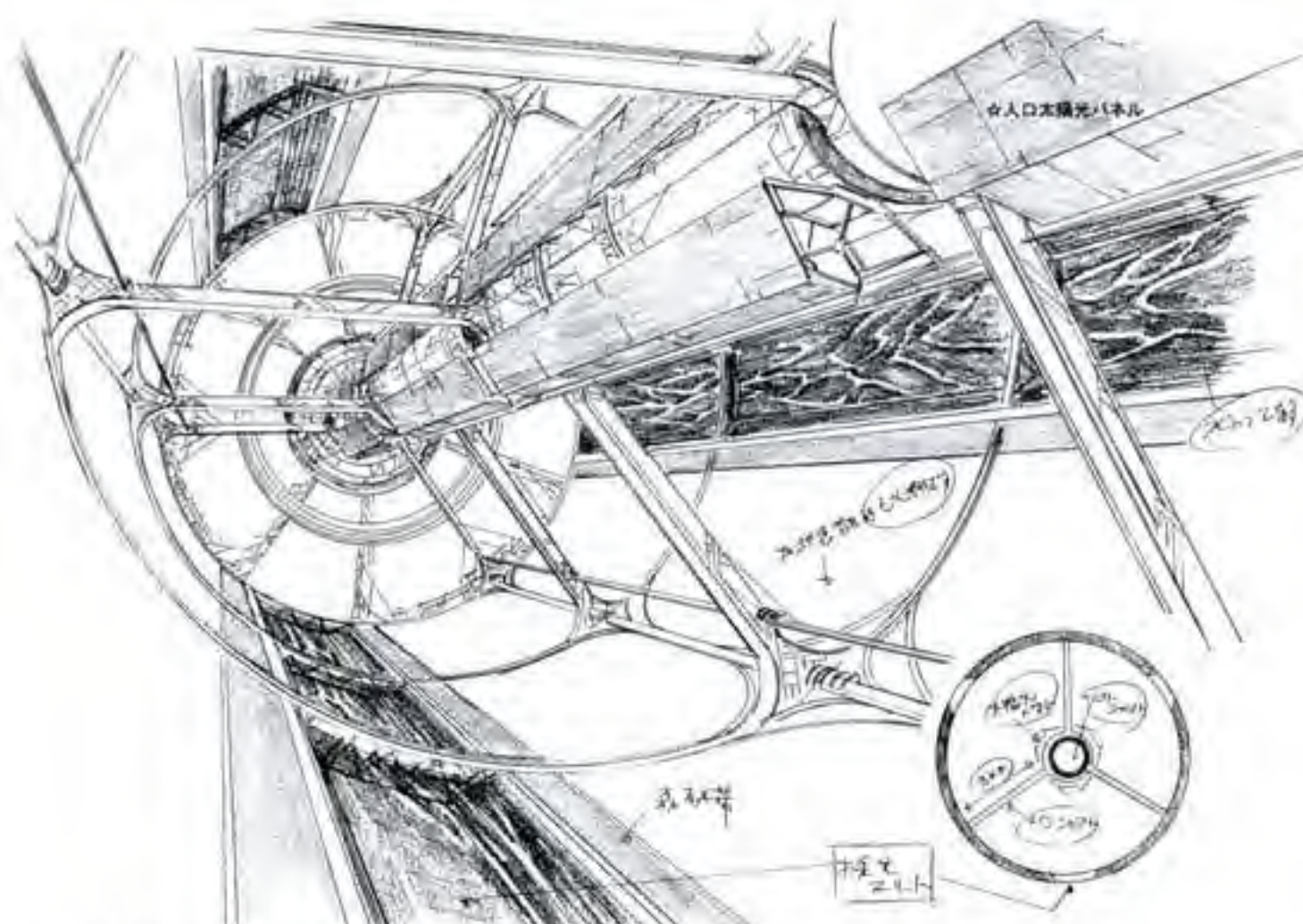
⇒「コロニーではエイ・ブ・リアクターが使われていますし、近くを宇宙船が通るので、通信用端末は原則として有線です」(寺岡)



工場地区の港

⇒ドルト2の宇宙港。鉄華団が運んだ積荷をきっかけに、ギャラルホルンとドルト組合の最初の衝突が起きた。

全長約60km、直径10kmの工業コロニーで、太い部分と4つの球体が工場区画。2つの円盤状のミラーで太陽光を反射させあい光を得る。



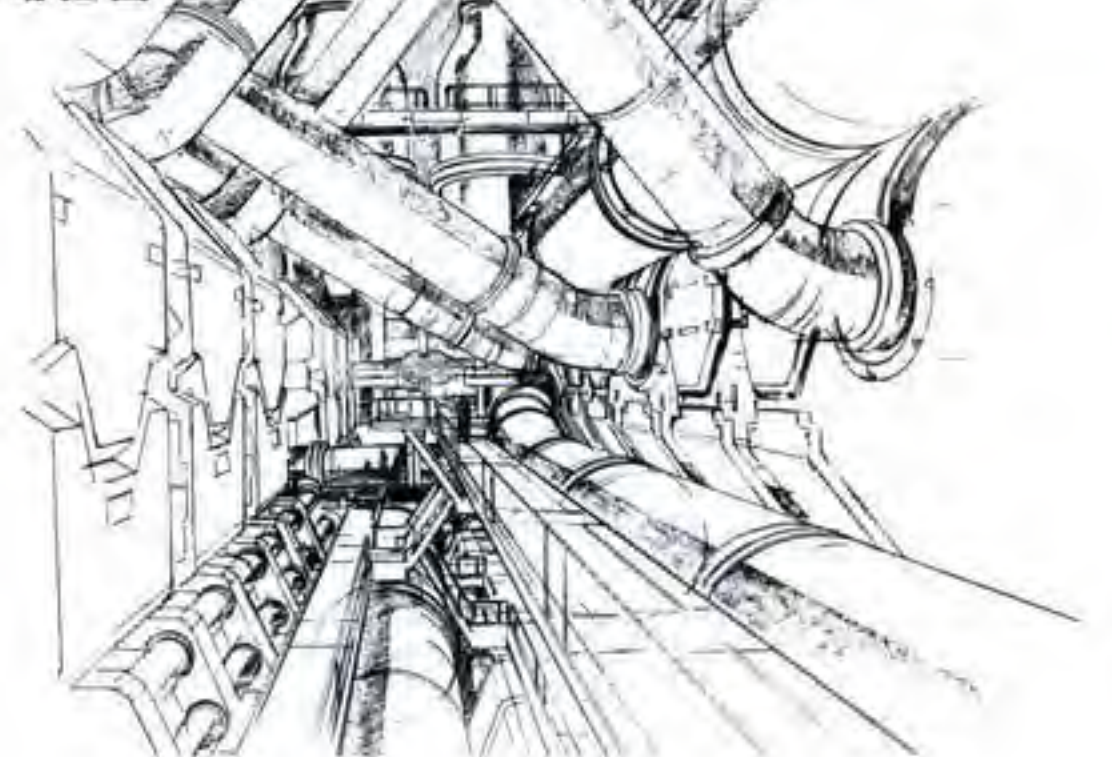
コロニー内部

内部の3つの採光スリットの溝には水が流れ川を形成する。「理想的なのは生き物も住める川。魚釣りでもしていたら面白いですね」(寺岡)

集合住宅(デザイン:草薙)



工場区画



寺岡 ミレニアム島の空港では戦闘があるの、MSと人の配置を図面に起こしました。美術さんのボード

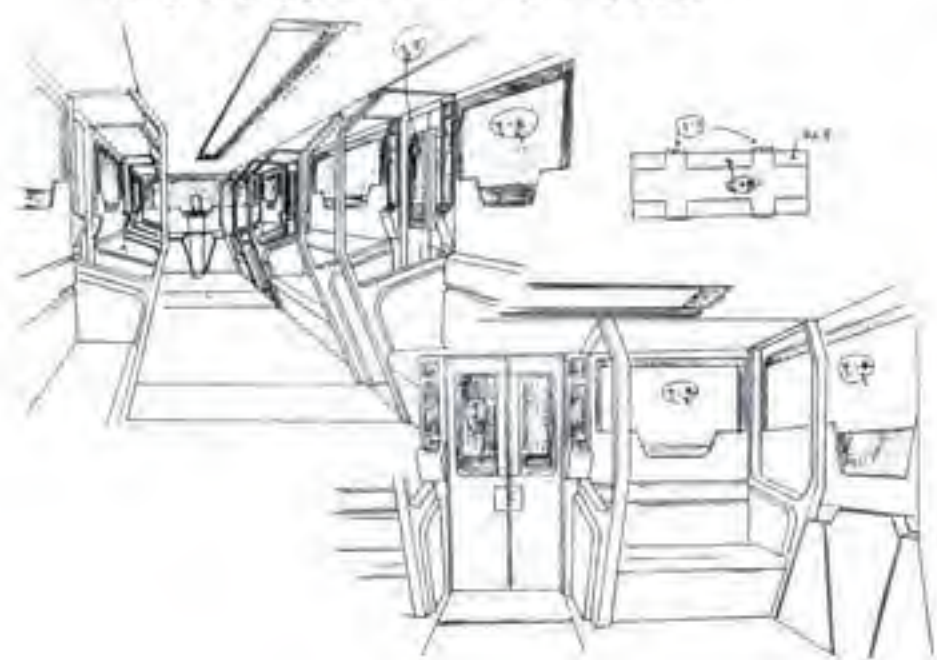
鉄血世界のシャトルはものすごく高性能!?

これは監督との笑い話なんです、三日月とか火星の人は宇宙でもあまりヘルメットをしなくて、子どもの頃宇宙にいた昭弘や木星圏のラフタたちは、危険さがわかってるのできちんと被るという意識の差が見えます。地球生まれのガエリオたちは言うまでもなく被らない(笑)。

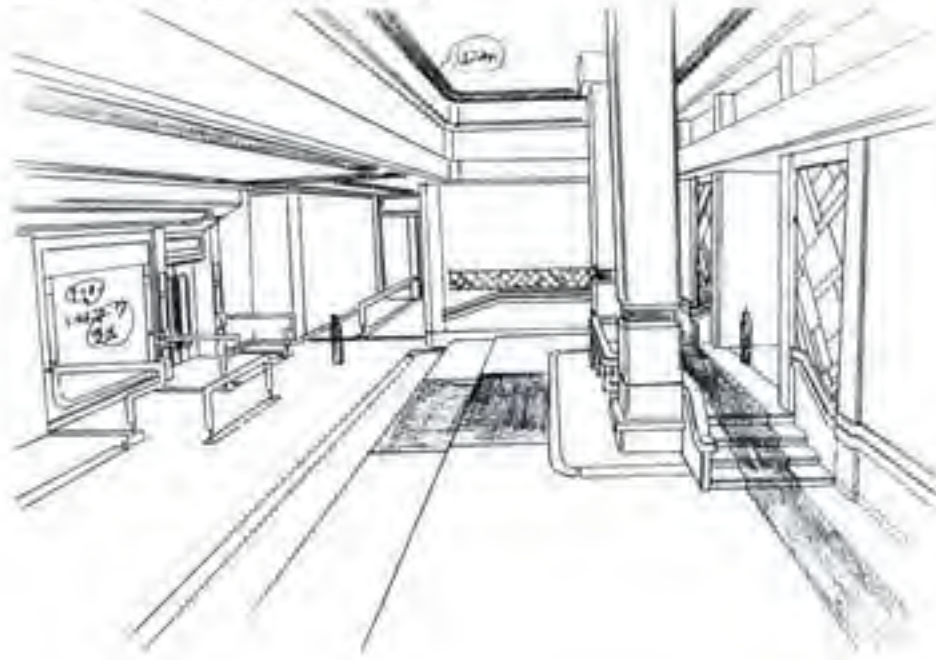
コロニー像ではなく、構造物として見せるようにしています。町並みについてはどうですか。寺岡 100年、200年使っているコロニーなので、クラシカルな感じですね。これは美術さんにお願ひしています。旧共産圏ではないにせよ、ちょっと苦しい感じのドルトの街があり、一方でSF的な外観のコロニーがありという落差がいいですね。

宇宙港へのエレベーターはモノレールのな雰囲気でした。寺岡 列車に近い規模ですね。まずはセンターハブに上がり、川を挟んだ区域や宇宙港へ行くという構造です。食料は農業に特化した構造の別のコロニーで生産されているはずなので、物資も含めて凄い輸送量になります。本編でも複数のコロニーが映っていますけど、全体だと何百個とあるでしょう。相当の人口が地球外に出ていて、木星近くまで行って宇宙船で暮らす人たちがいます。

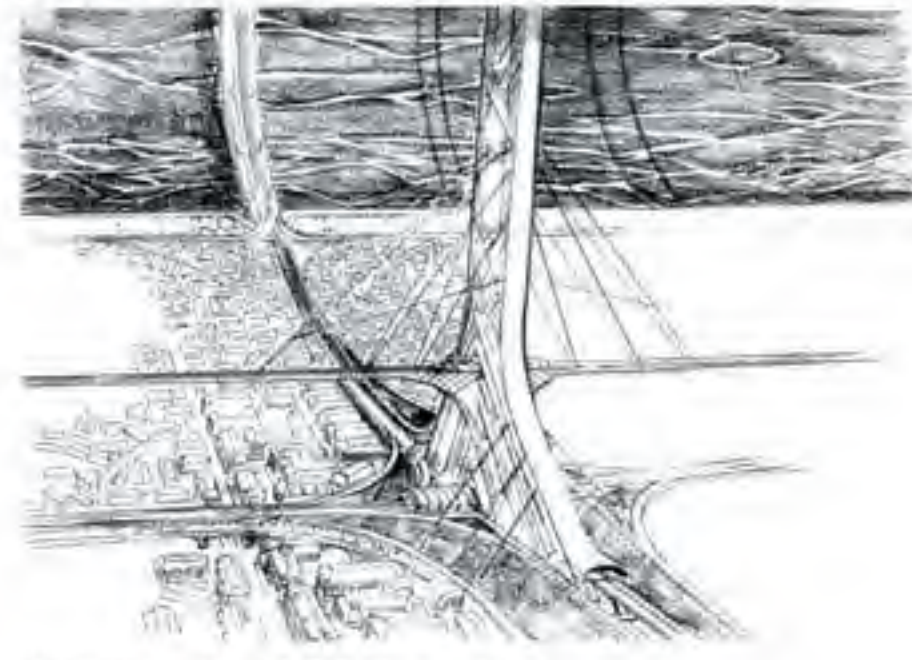
シャフト内エレベーター内部



エレベーター発着場



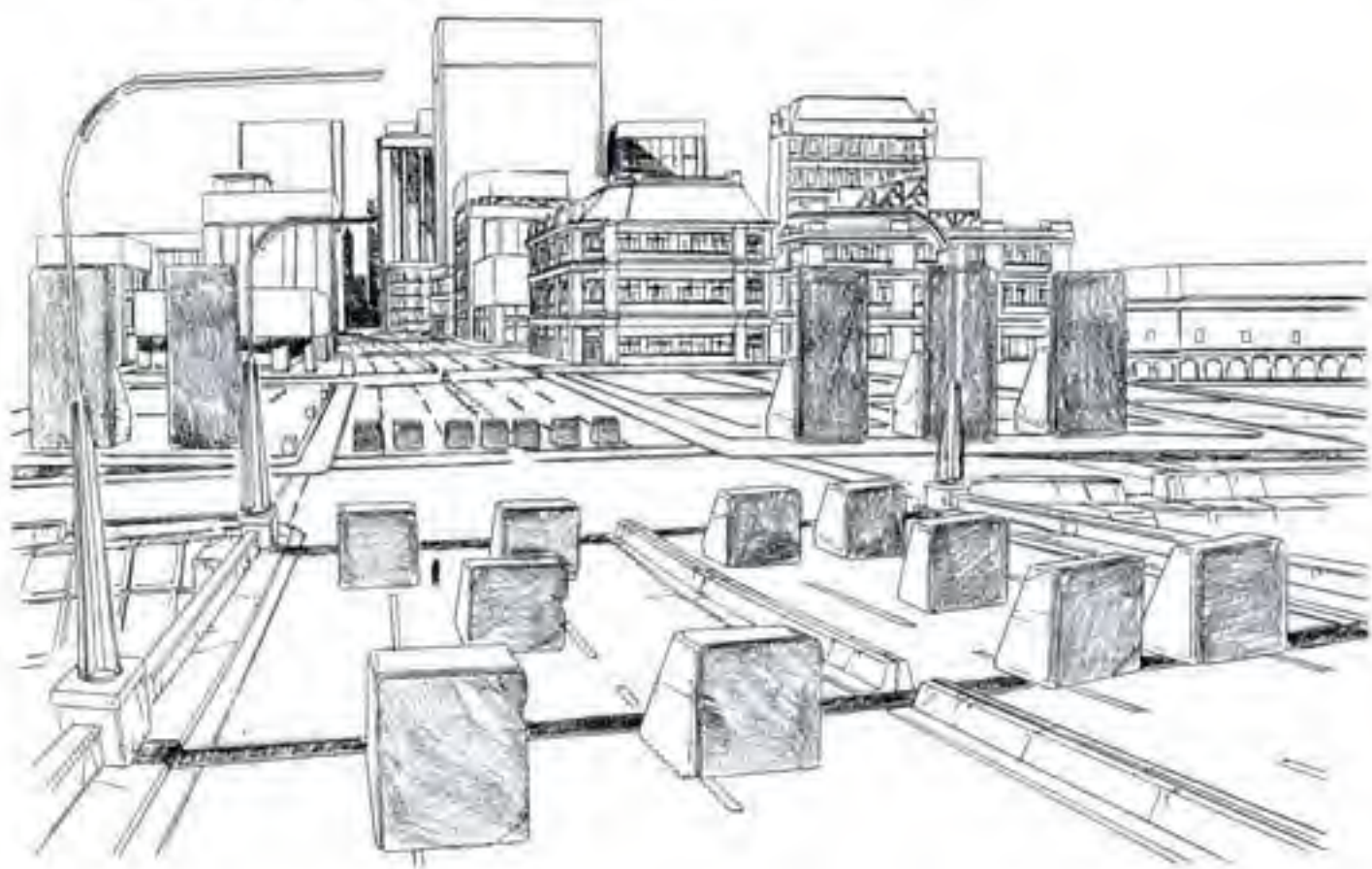
メインシャフト



↑エレベーターが通るコロニー内のメインシャフト。長さは約3km。

エドモントン郊外

ギャラルホルン側・橋の防備

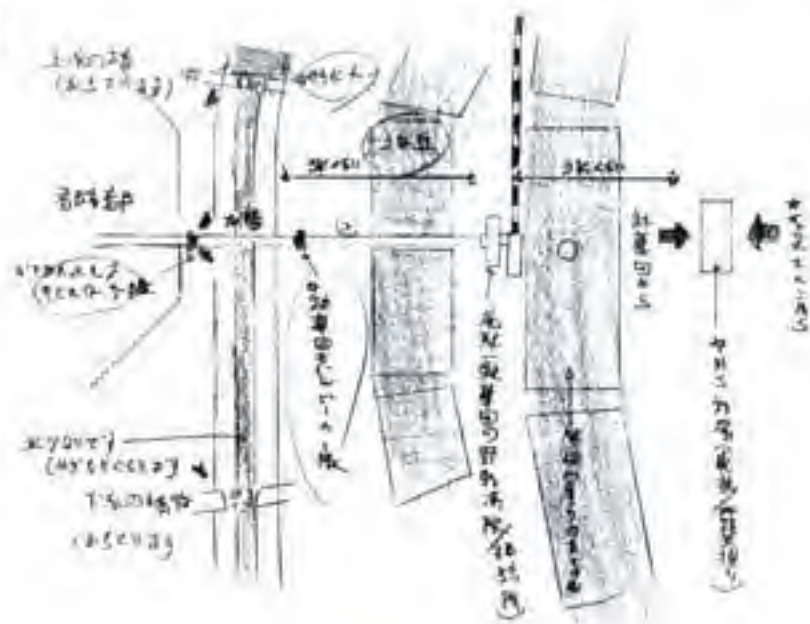


鉄華団側・橋の防備

⇒鉄華団側の橋の上の防衛線。上図のギャラルホルンに比べて急ごしらえの防備で、劣勢なのが一目でわかる。

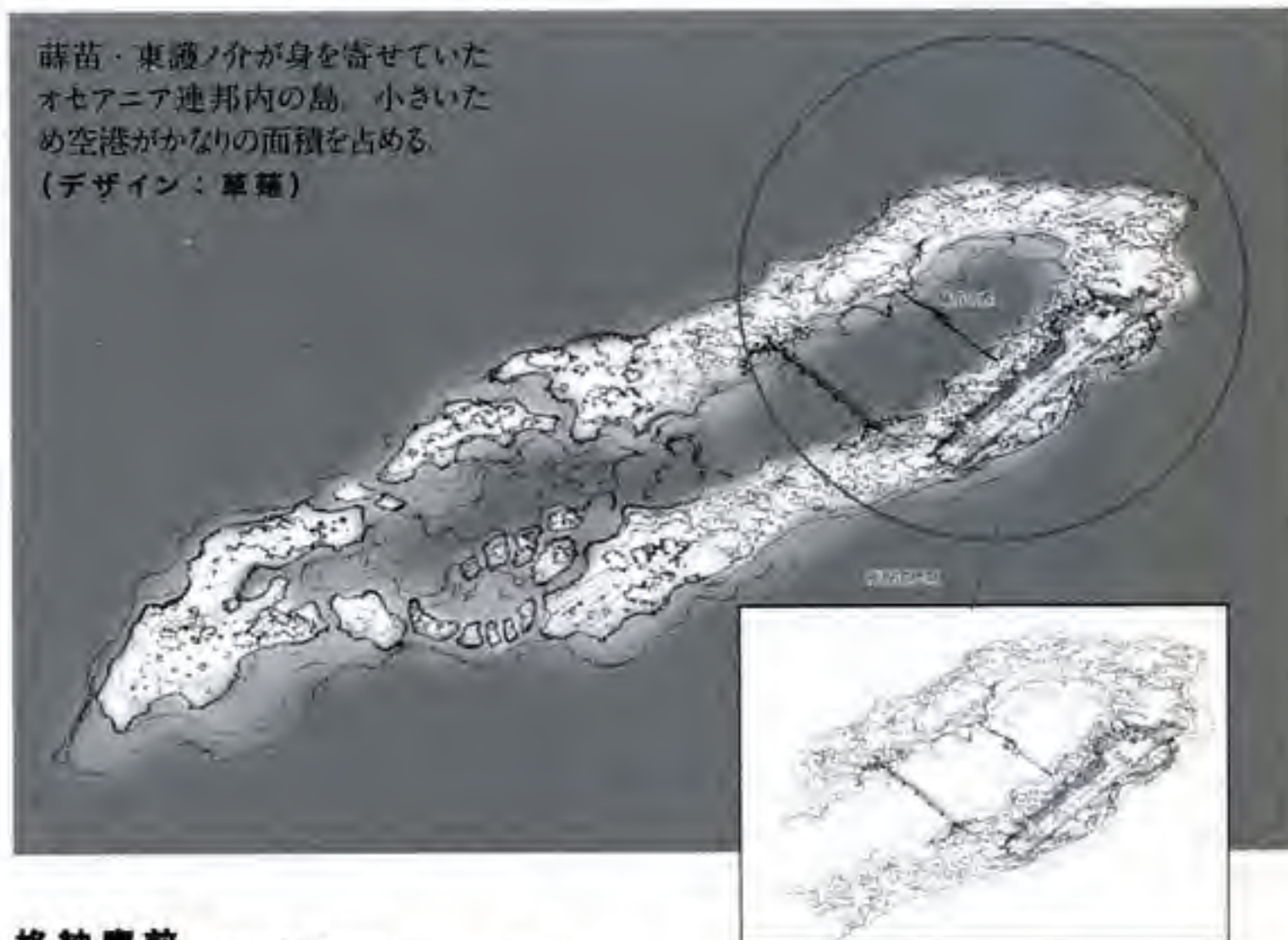


戦略配置図

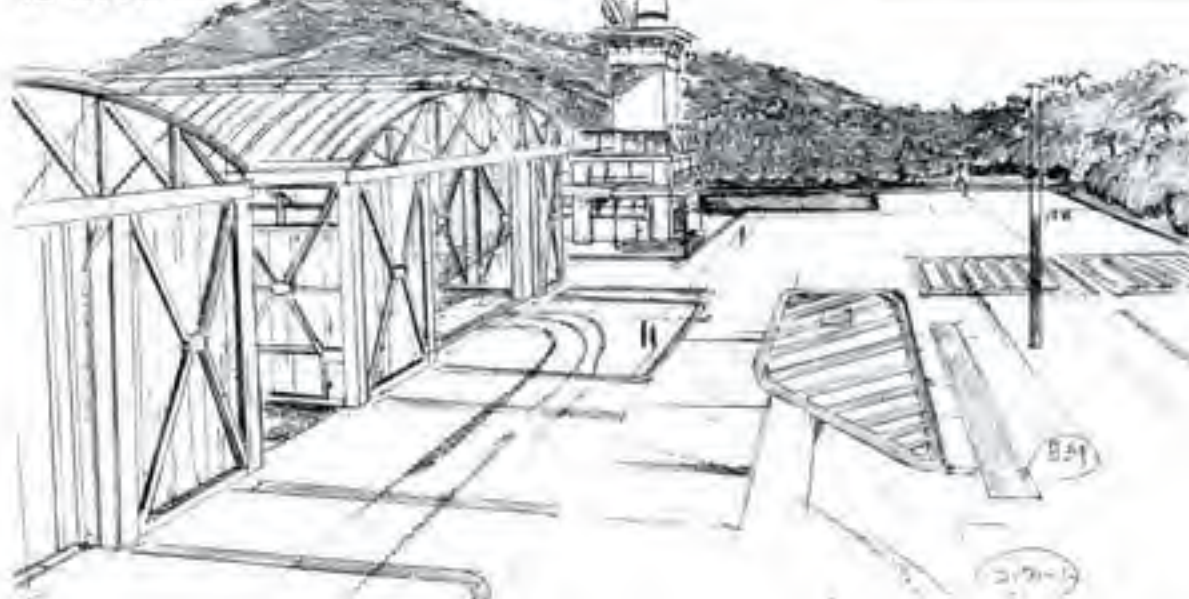


ミレニアム島

蘇苗・東護ノ介が身を寄せていたオセアニア連邦内の島。小さいため空港がかなりの面積を占める。
(デザイン：草薙)



格納庫前



⇒鉄華団の拠点として使われ、格納庫内でMSなどの整備・保管が行われた。

格納庫



を整理し、長井監督と話しながら細かく補った感じです。島の滑走路は現代のものより短い1500メートルにしているの、そこに降りられるあの世界のシャトルは相当性能いいんだと思いますよ(笑)。着水してもパラパラにならなかったし。宇宙ステーションまでならどの民間空港からも気楽に上がれるような、頑丈で高性能な飛行機が普及しているんでしょうね。

—— 空港も、かなり長く使っているような見た目でした。

寺岡 宇宙港も建て替えはあるにせよ、500年くらい使っている施設なんじゃないでしょうかね。

SF的なギャラルホルンと今に通じる地球の生活の対比

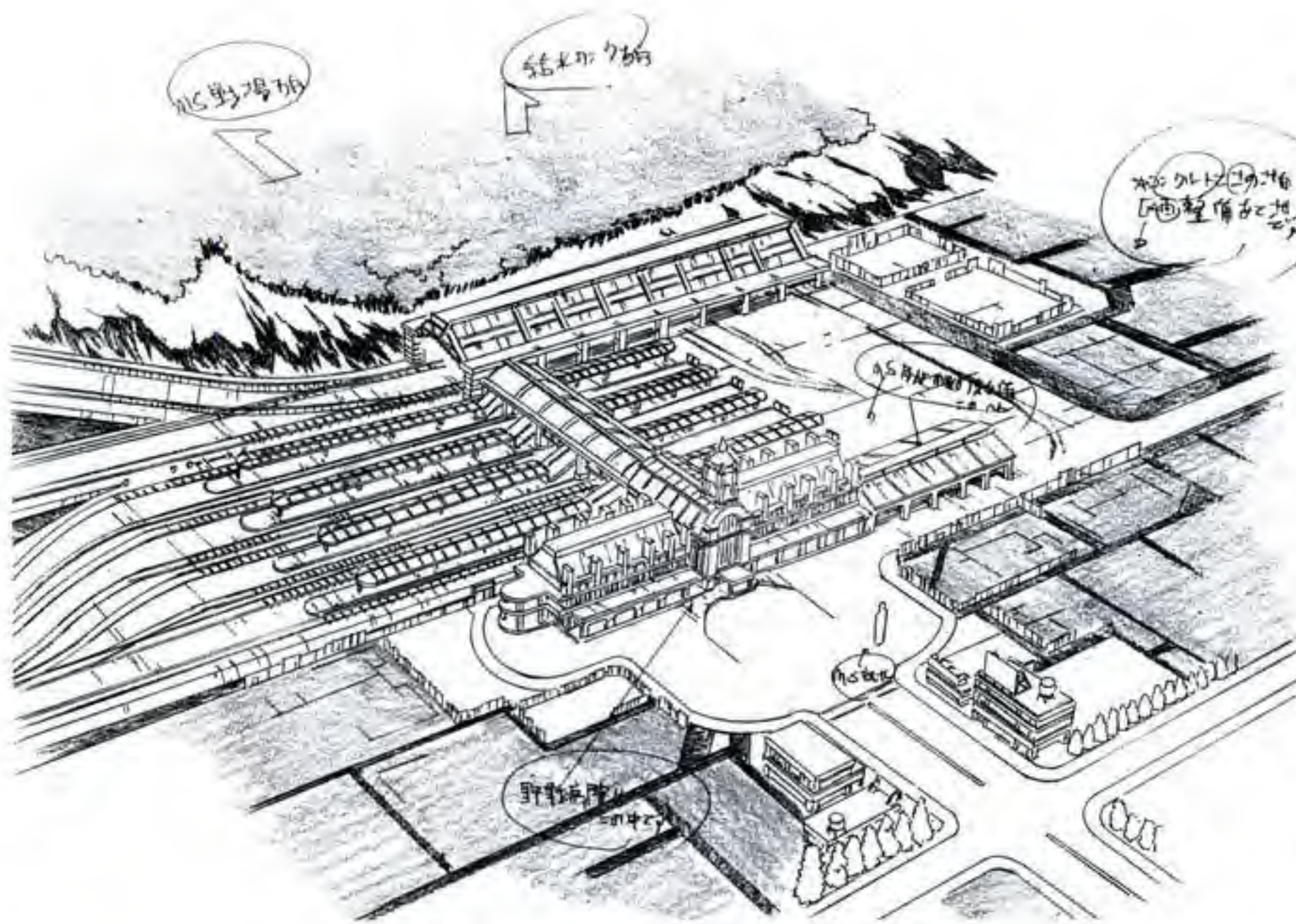
寺岡 エドモントン郊外は、まず兵器の大きさと人の配置、敵味方の距離感が1枚でわかる配置図面を作ってから、設定を起こしています。実は「味方側は右」というお芝居の上下のお約束があるので、最初に描いていた配置図から左右を反転させました(笑)。

—— エドモントン駅は、あえて未来的でなく、現代アメリカの駅に近い雰囲気になっていますね。

寺岡 そうですね。地球にきた段階で、SF感をぐっと下げてあるんです。「はるか未来」を感じさせるのはギャラルホルン関係やMSなど軍事周辺だけに、人々の暮らしは現代と変わらないようにしています。駅舎も倉庫などの用途も考えつつ描きましたが、リニア駅ではなく、

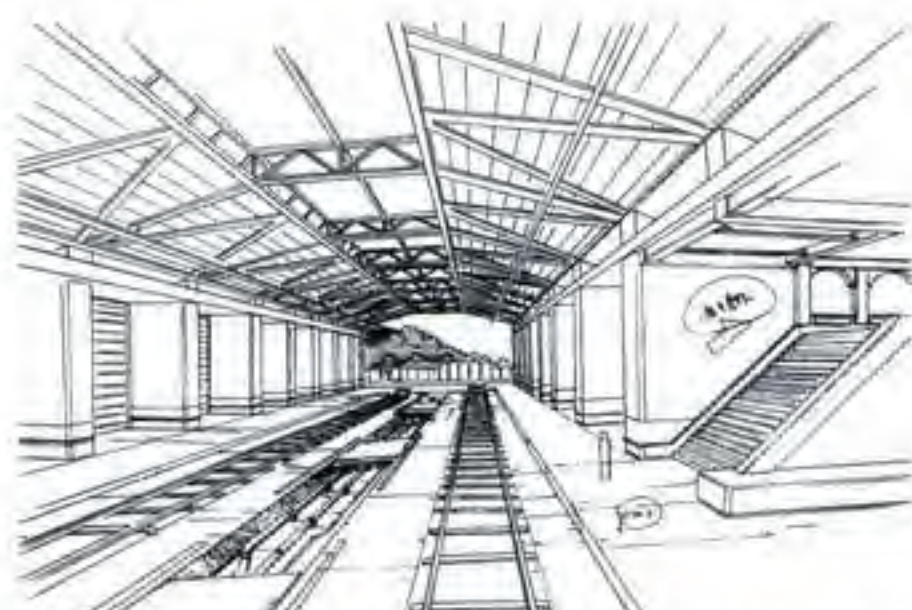
エドモントン廃駅 & 廃坑

◀最終決戦で鉄華団が拠点とした廃駅。入口ホールは野戦病院、駅舎右手にある倉庫はモビルワーカーなどの整備場に当てられた。



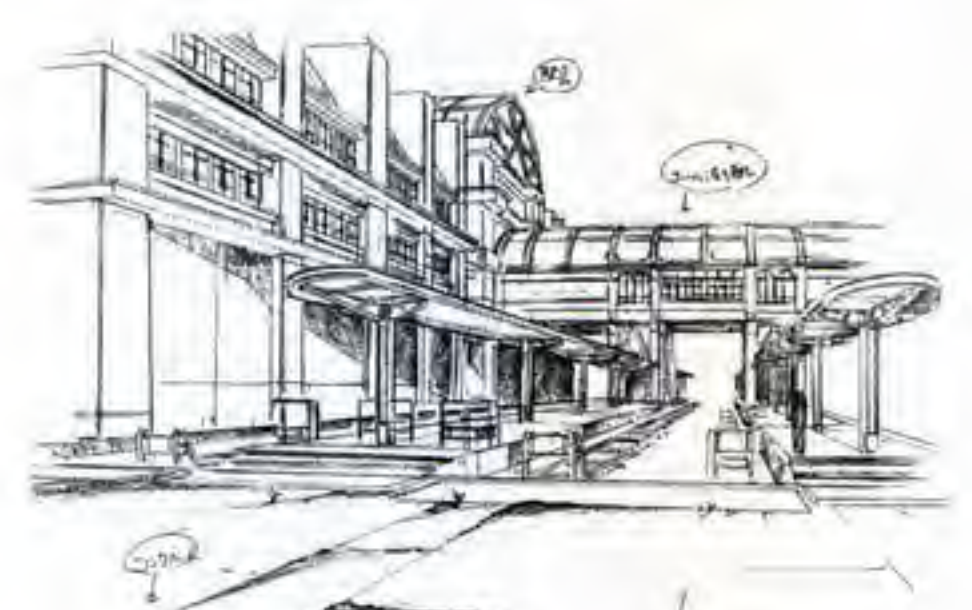
ホール

◀臨時の野戦病院となり、アトラたちが負傷した少年兵を看護した。



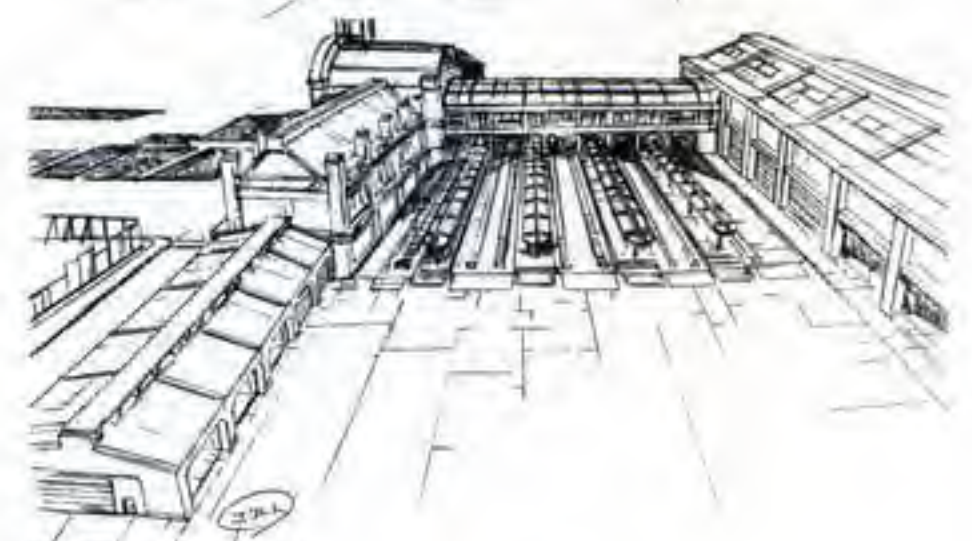
ホーム

◀全ての戦いが終わった後、名瀬がオルガを励ました場所。



広場

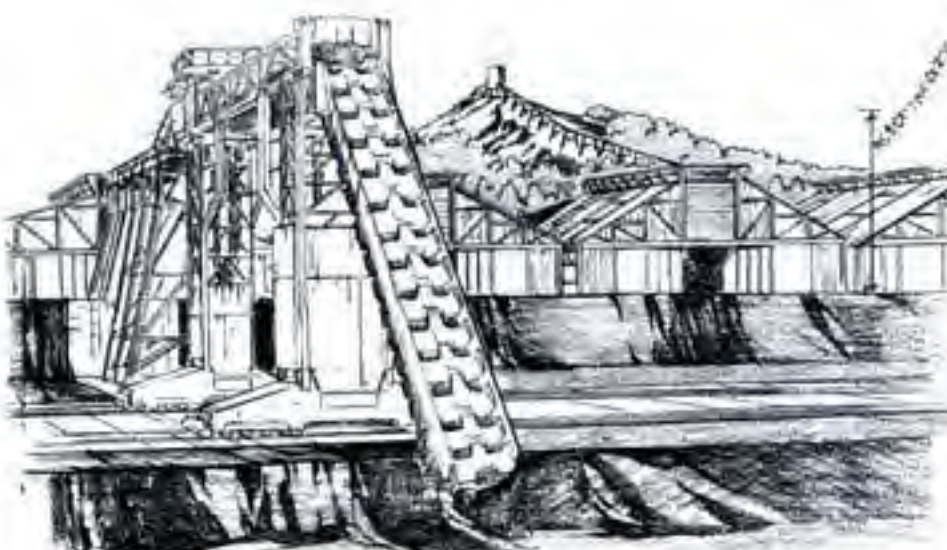
◀オルガが団長として行動を呼びかける際、団員をここに呼び集めた。



倉庫

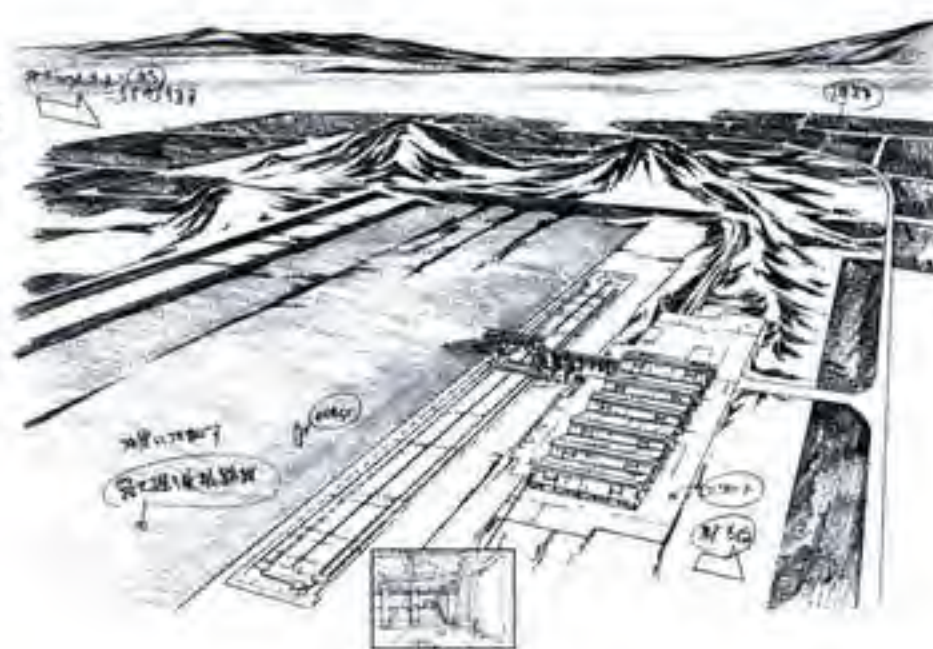


◀モビルワーカーなどの臨時整備所となった。



廃坑

◀駅舎の裏側に広がる廃坑跡。鉄華団対ギャラルホルンの激しいモビルスーツ戦が起きた。



現代アメリカの大規模鉄道駅のイメージで、レールも鉄製です。

駅の隣にある炭坑跡についてはいかがですか。

寺岡 実際は炭坑から少しずれた草原で主に戦ってるんですが、戦闘が起る広い場所が必要で描きました。ここでは鉄華団が、橋を守るモビルワーカー（MW）部隊と後ろから来るMS部隊に挟まれてしまっているという状況を見せています。

——ここではモントーク商会が融通した鉄華団の新型MWも出ますね。

寺岡 火星のCGSで使われていたのは性能を落としたモンキーモデルで、こっちが本来の姿です。砲の口径も大きく、より戦車っぽいですね。地球で買ったMWの砲も、ドルトコロニーのものより大口径です。

——MWの構造や部品はほぼ共通でしうか。

寺岡 モーターなどは同じだと思います。水素エンジンで発電と砲塔などの駆動を行い、モーターは発電で回るイメージです。MWの脚が細いのもギアが通ってないからです。遠い未来でも水素エンジンが残っているのは、面白いですね。エイハブ・リアクターがMSサイズ以下に小型化できず、電波障害を起こすので扱いにくいせいもあるでしょうが。

——寺岡さんは、美術設定もMWなどのメカ設定でも、SF的想像力で組み立てた世界観を隔てなく反映されている気がしますね。第2期に向けての抱負はいかがでしょう。

寺岡 第2期にもMWが出るので、僕としては楽しみです（笑）。

各種ビークル

ギャラルホルンの 公用車

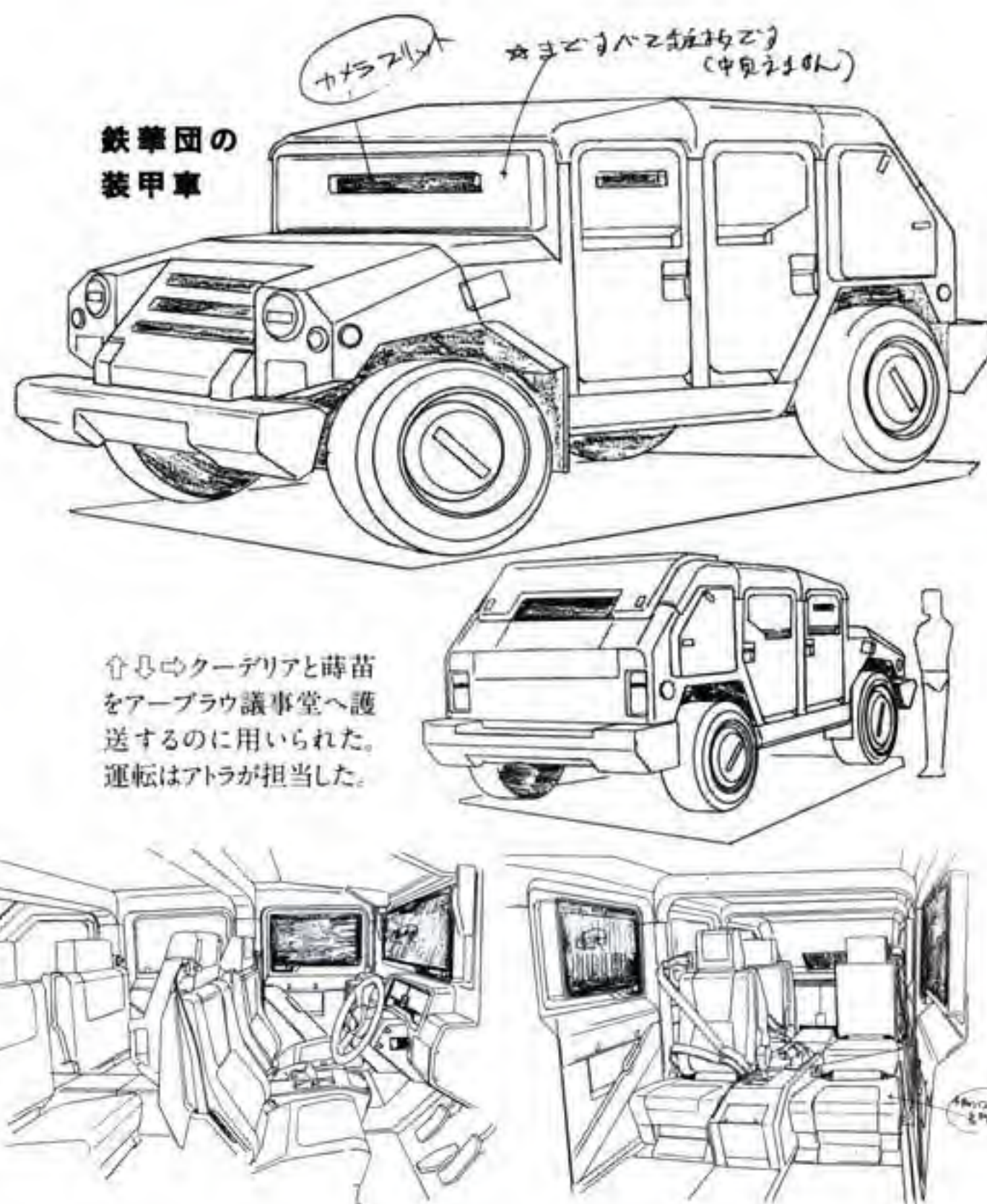
(デザイン：海老川兼武)

⇒マクギリスとガエリオが火星に降りて視察する際に乗っていた車。この時、三日月たちと初めて遭遇する。



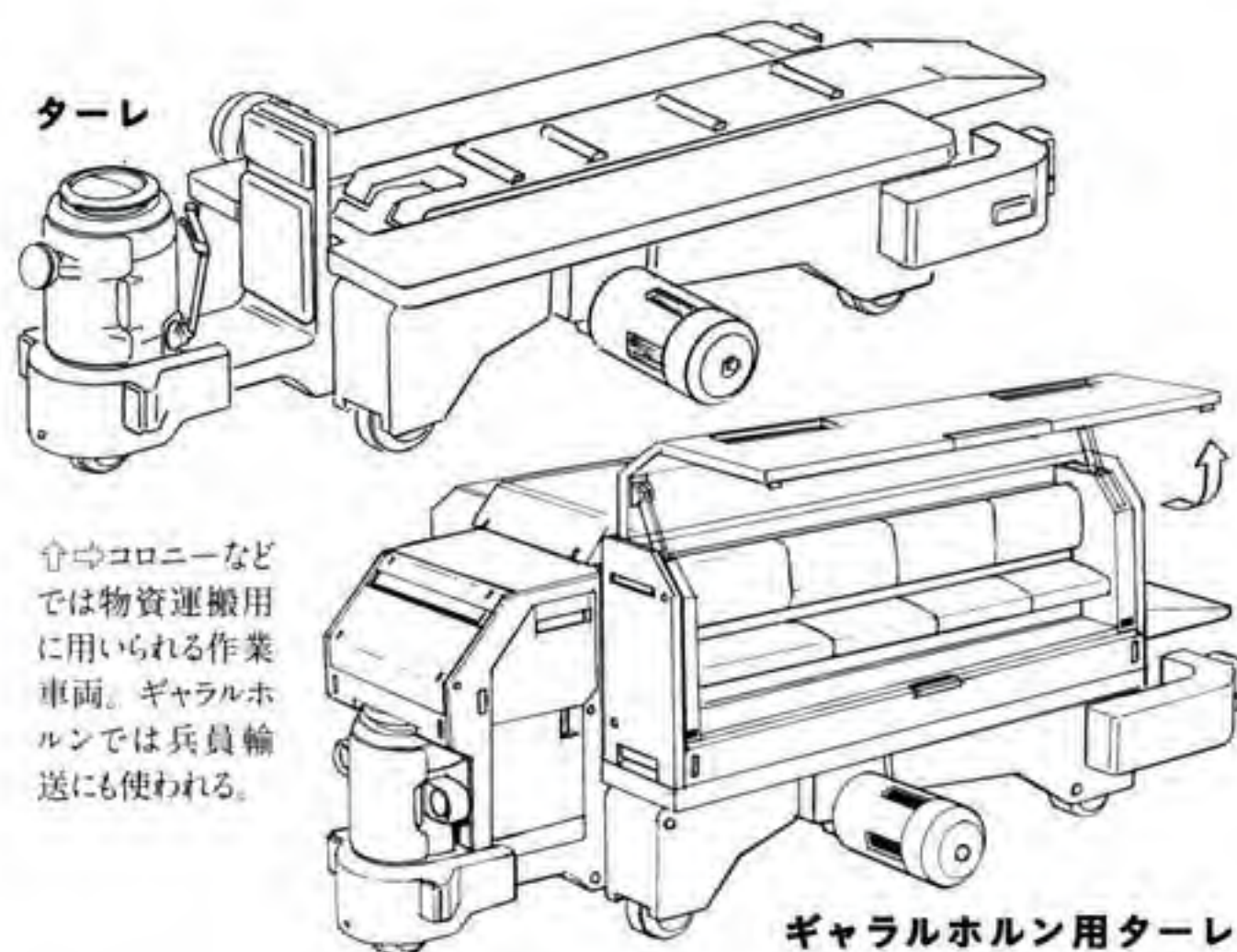
鉄華団の 装甲車

⇒クーデリアと蒔苗をアープラウ議事堂へ護送するのに用いられた。運転はアトラが担当した。



ターレ

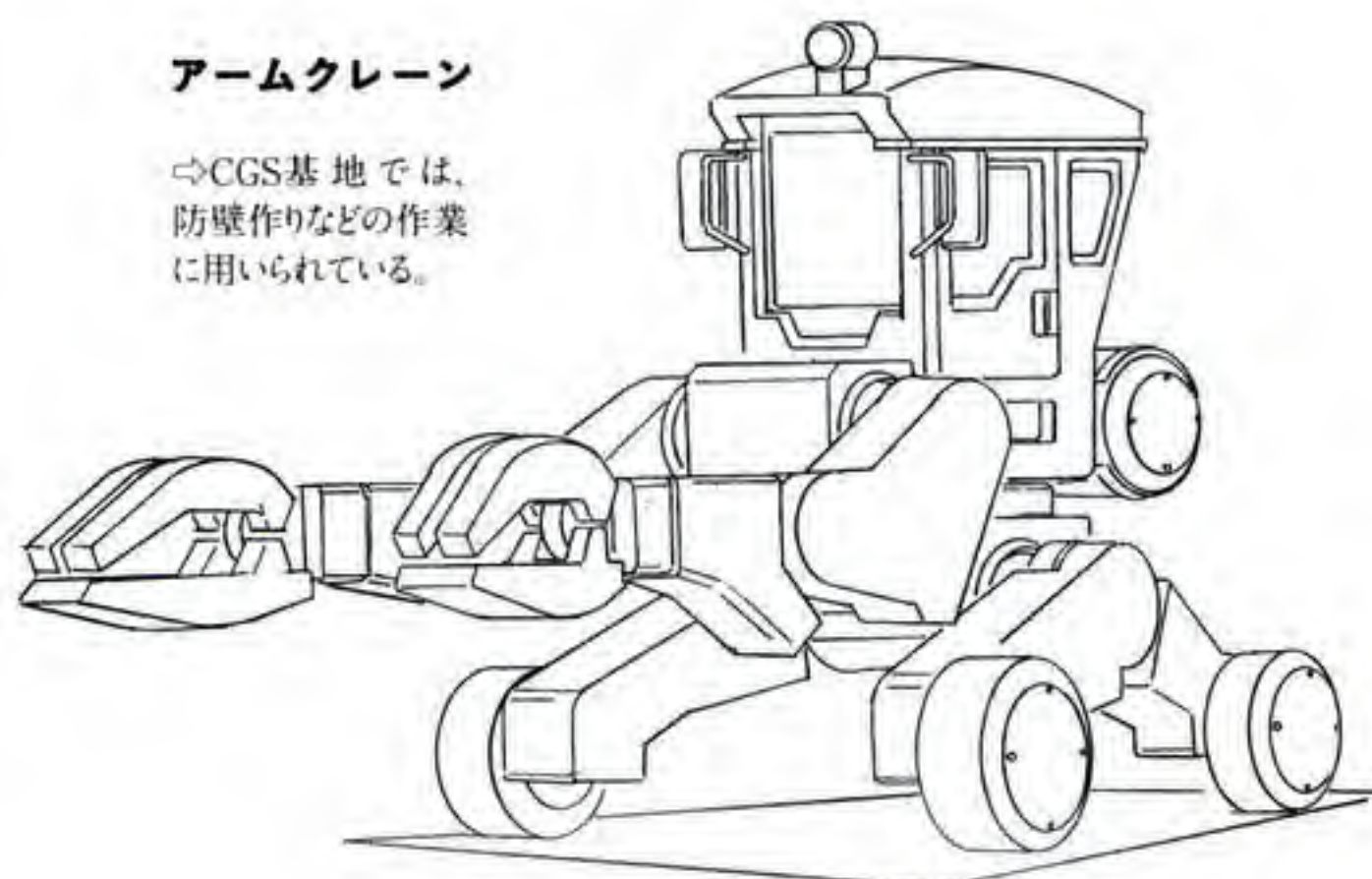
⇒コロニーなどでは物資運搬用に用いられる作業車両。ギャラルホルンでは兵員輸送にも使われる。



ギャラルホルン用ターレ
(デザイン：海老川兼武)

アームクレーン

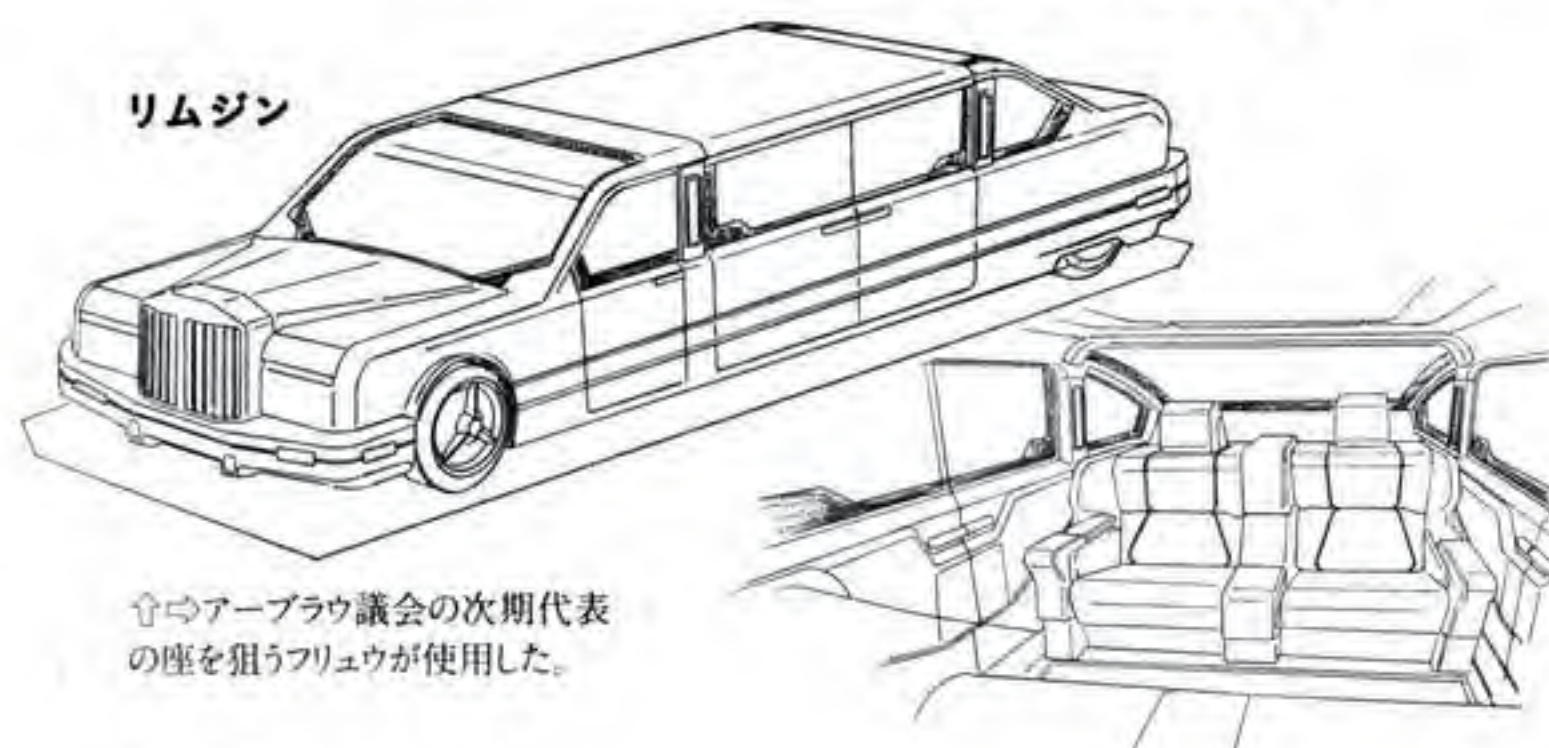
⇒CGS基地では、防壁作りなどの作業に用いられている。



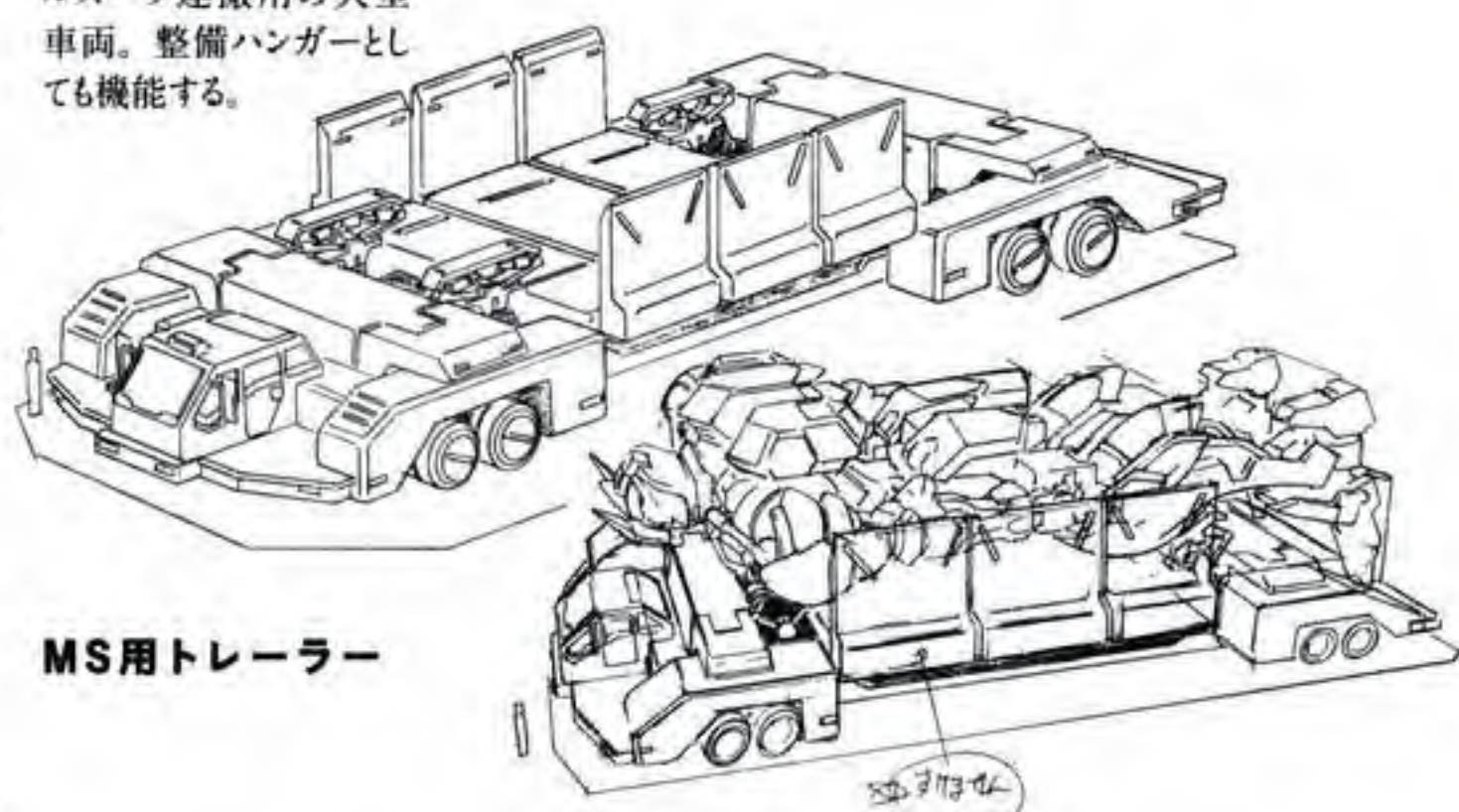
リムジン

⇒アープラウ議会の次期代表の座を狙うフレウが使用した。

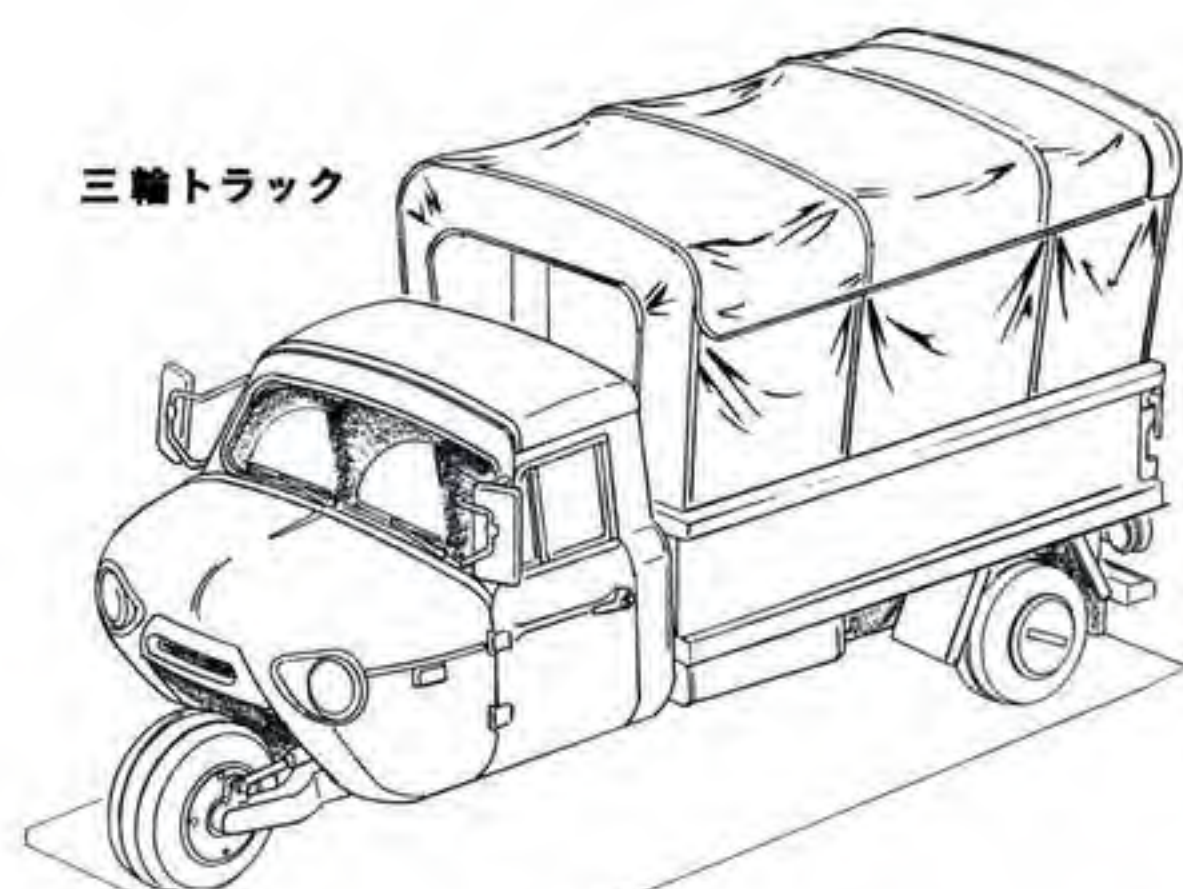
⇒第20話に登場したモデルスーツ運搬用の大型車両。整備ハンガーとしても機能する。



MS用トレーラー



三輪トラック



HABA'S
※横の背面にこのロゴを
書き込んでください。

⇒アトラが勤めているハバの店の三輪トラック。彼女が運転手として配達業務もこなしている。

パイロットスーツ 他



CGSの アサルトライフル

鉄華団でも引き続き使用。
5.7mmの弾薬は燃焼式薬莖
で、撃っても排莖しない。

CGSの拳銃



合CGSで支給される、現代のものと
ほとんど同じオートマチック拳銃。

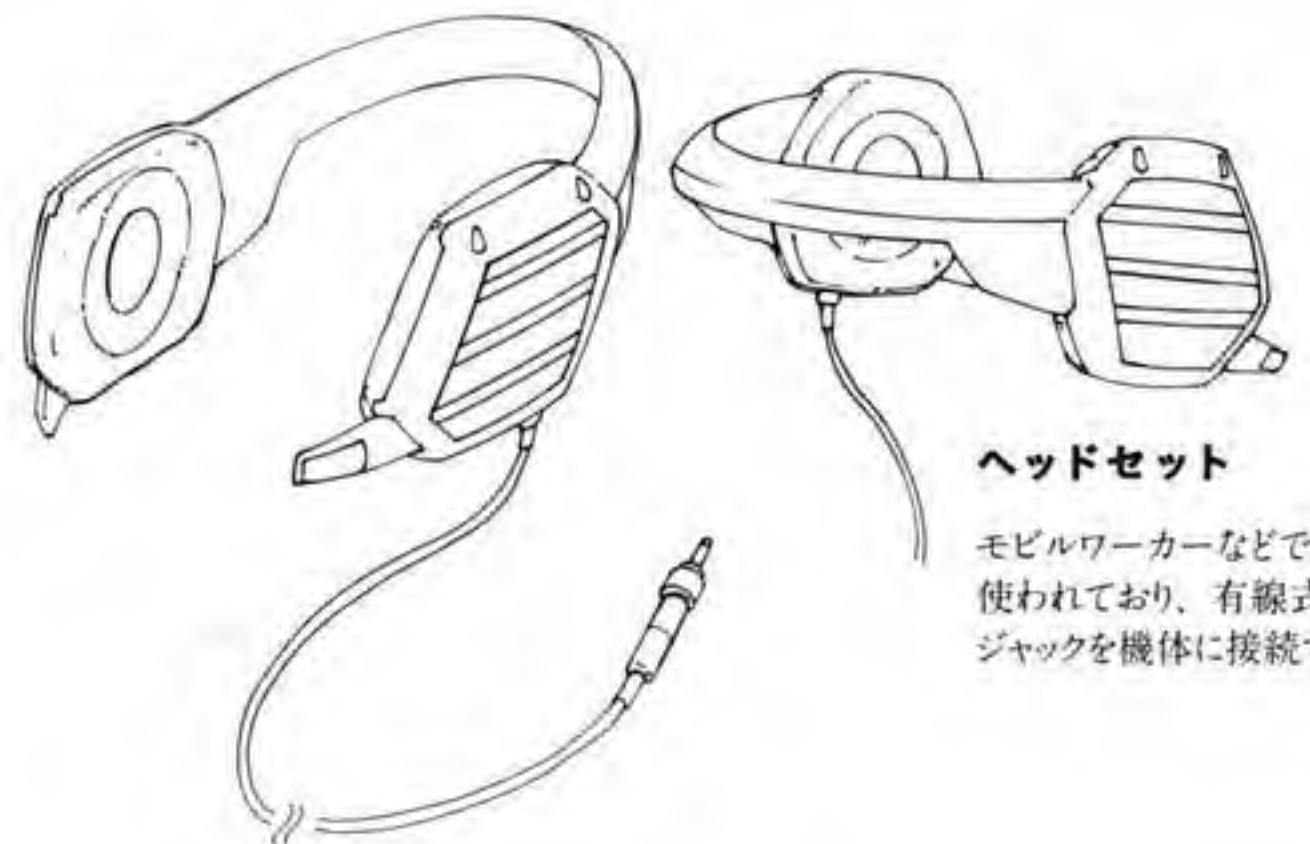
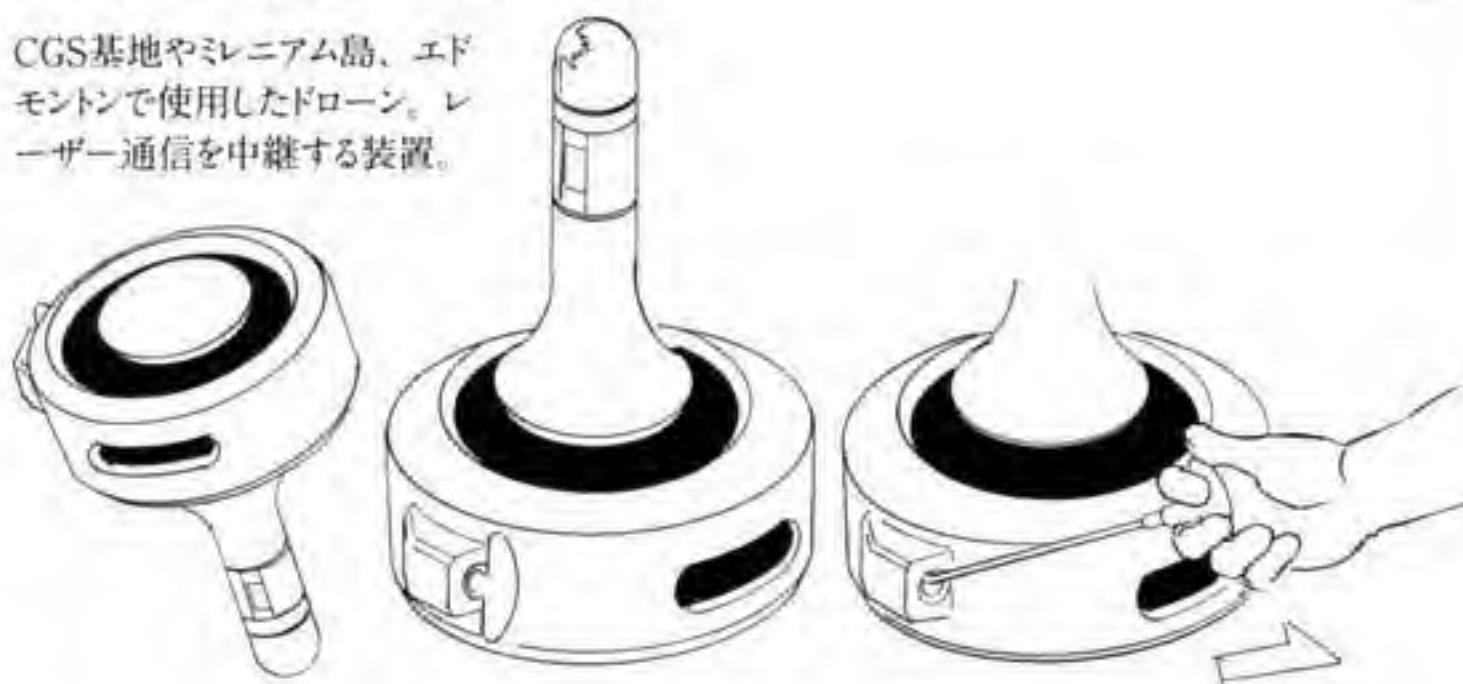


鉄華団 パイロットスーツ

阿頼耶識システムに対応
している。MSに乗らない
オルガらも、ハンマーヘッ
ドに乗り込む時に着用。

レーザー通信用ドローン

CGS基地やミレニアム島、エド
モントンで使用したドローン。レ
ーザー通信を中継する装置。

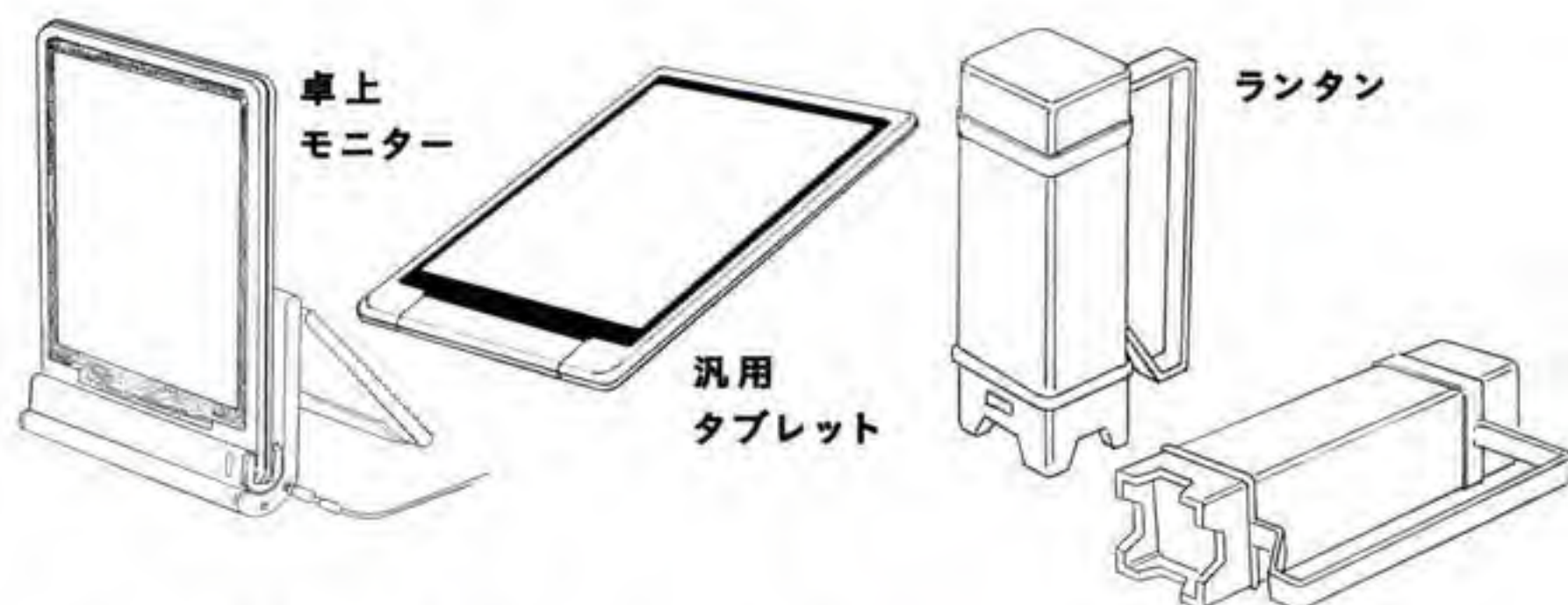
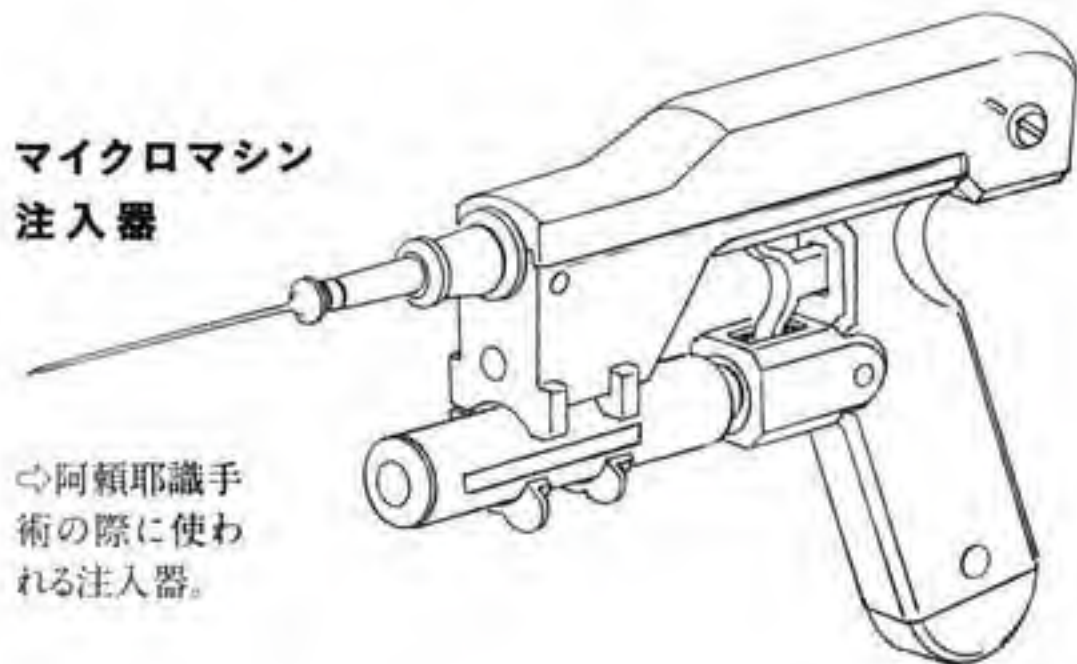


ヘッドセット

モビルワーカーなどでよく
使われており、有線式で
ジャックを機体に接続する。

マイクロマシン 注入器

合阿頼耶識手
術の際に使わ
れる注入器。



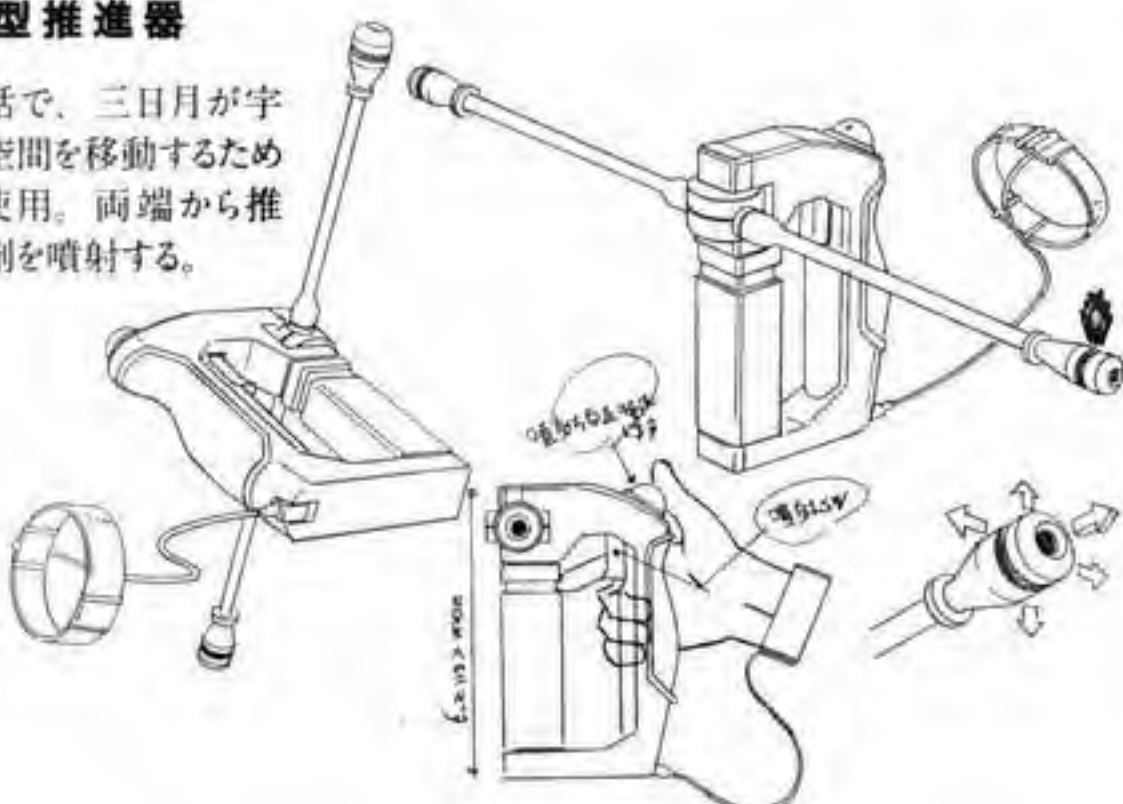
卓上 モニター

汎用 タブレット

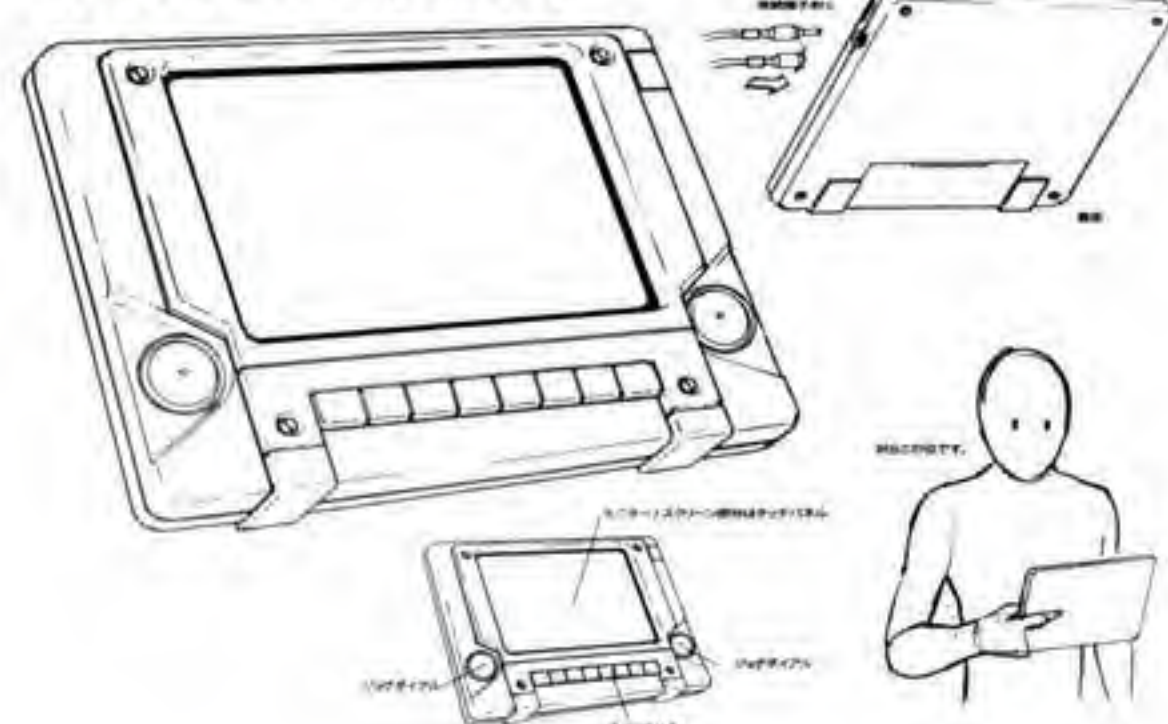
ランタン

小型推進器

17話で、三日月が宇
宙空間を移動するた
めに使用。両端から推
進剤を噴射する。



汎用タブレット（技術用）



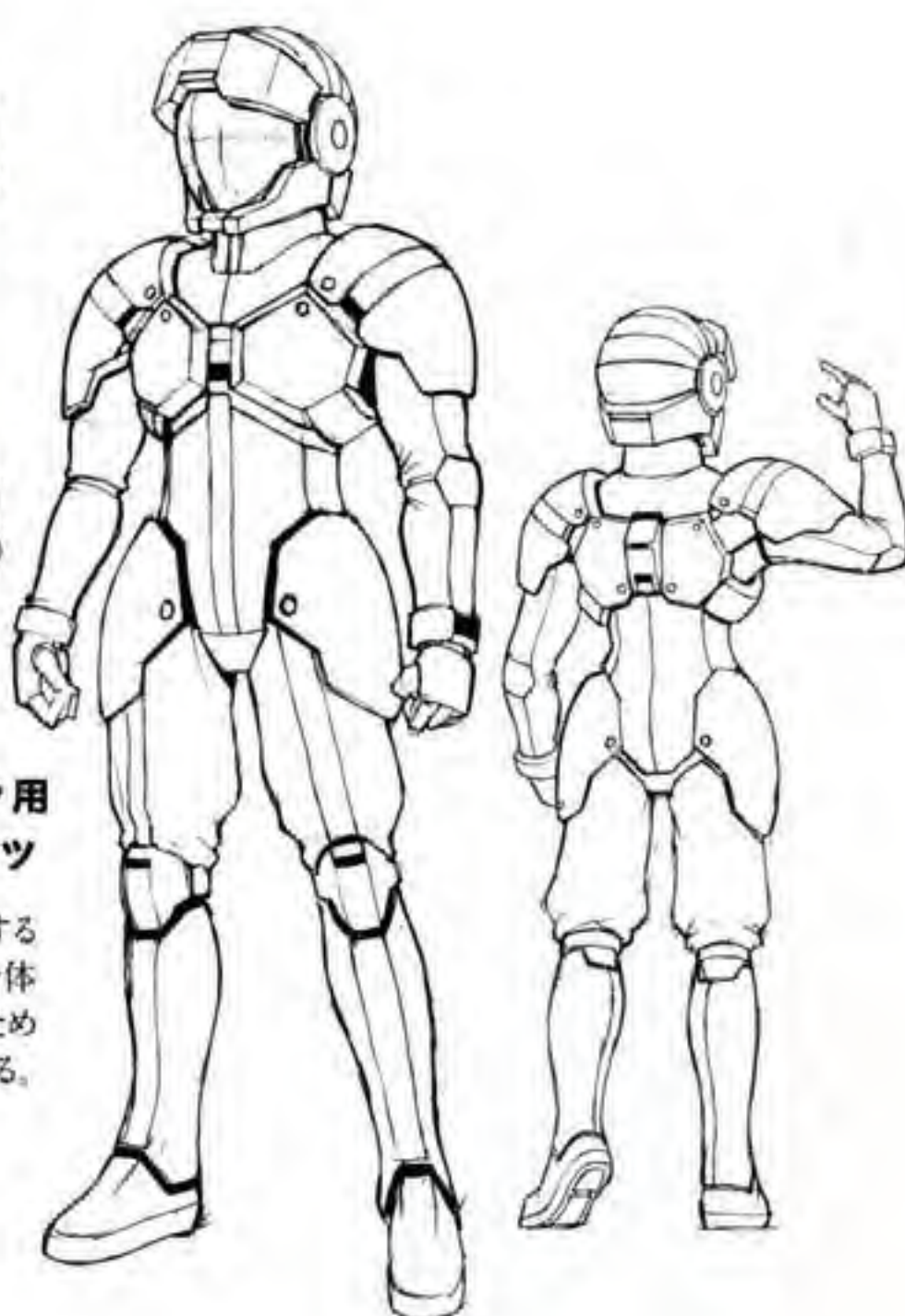
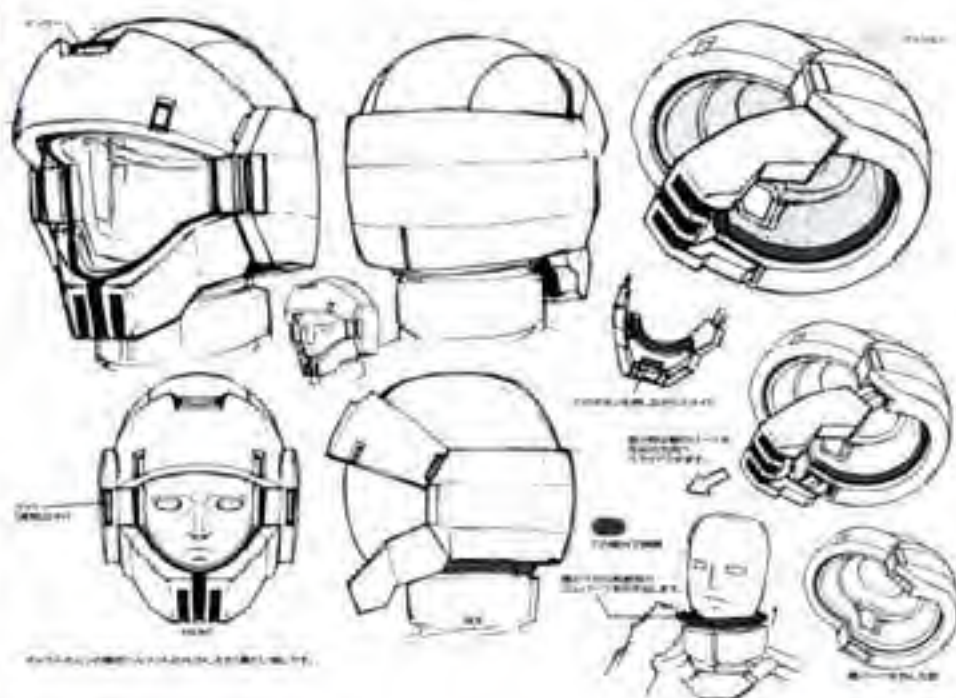
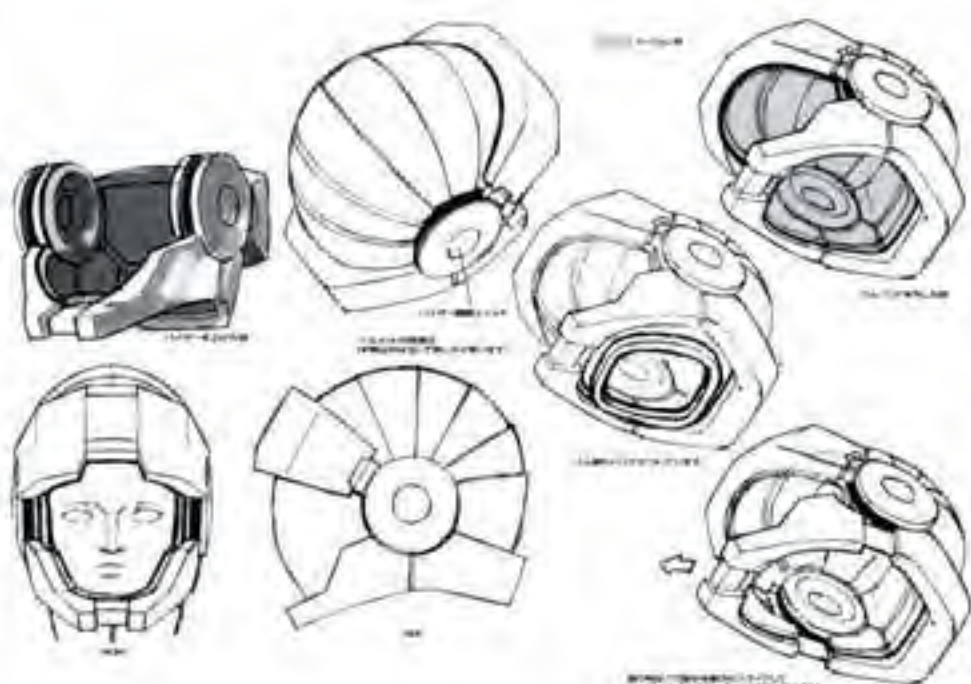
合携帯用の照明器具で、
歩哨中や野外作戦会議
で地図などを照らすの
に使われた。

合戦闘情報やマニュアル
などを表示するタブレット
は、一般的な片手で持
てる物と、技術者用の左
右にジョグダイヤルがつ
いたタイプなどがある。



汎用 ノーマルスーツ

プロテクターの少ない汎用タイプ。背中のシート接続用端子のほか手首に小型モニターを備える。



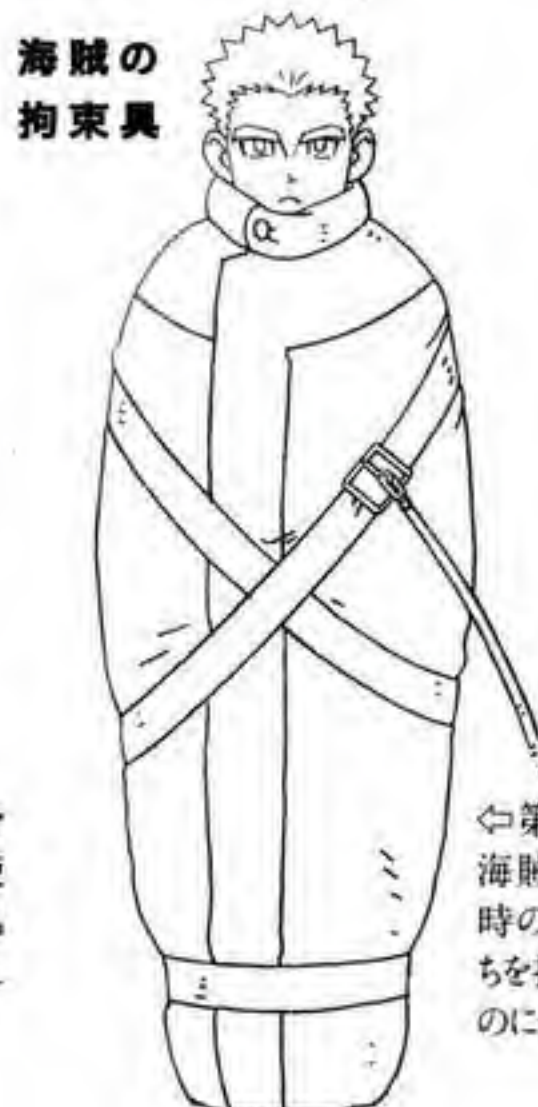
ギャラルホルン用 パイロットスーツ

MS搭乗時に着用するスーツ。背中には身体をシートに固定するためのハードポイントがある。



三日月の拳銃 (幼少時)

幼少時最初に人を殺した時に三日月が使用したもので、その後も同じ型のものを携帯している様子。

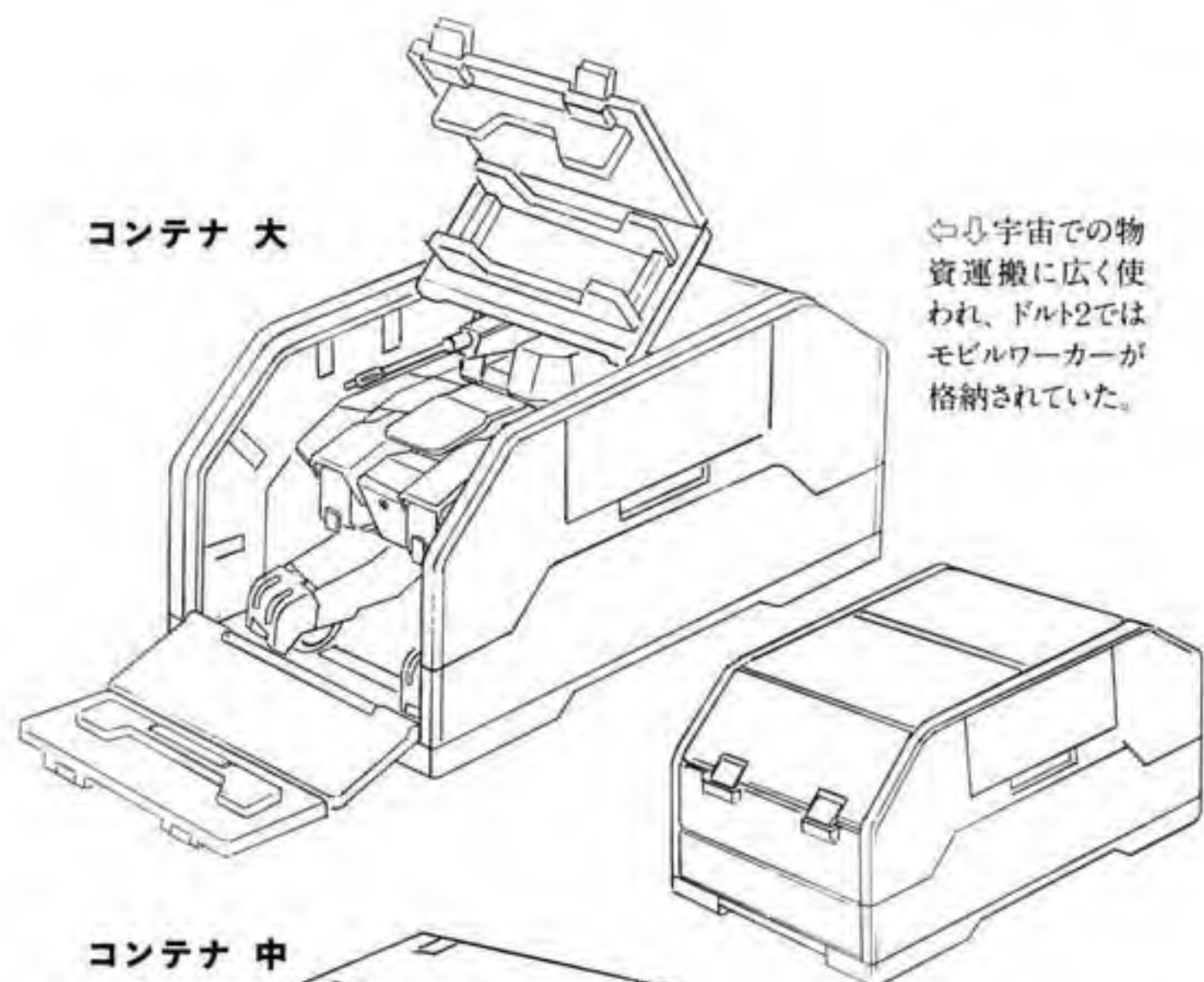
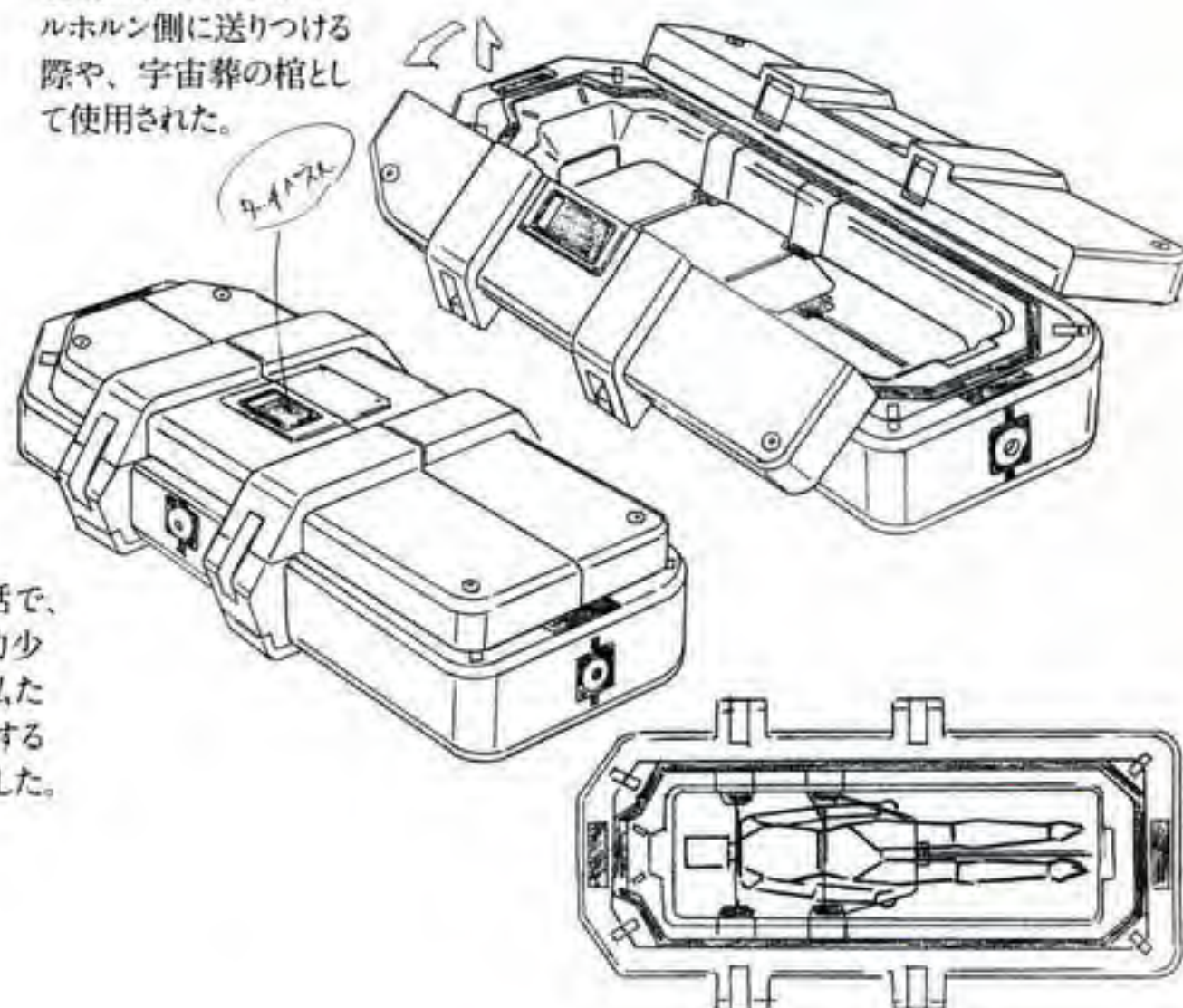


海賊の 拘束具

第10話で、海賊が幼少時の昭弘たちを拘束するのに使用した。

救命ポッド

裏切り者のトドをギャラルホルン側に送りつける際や、宇宙葬の棺として使用された。

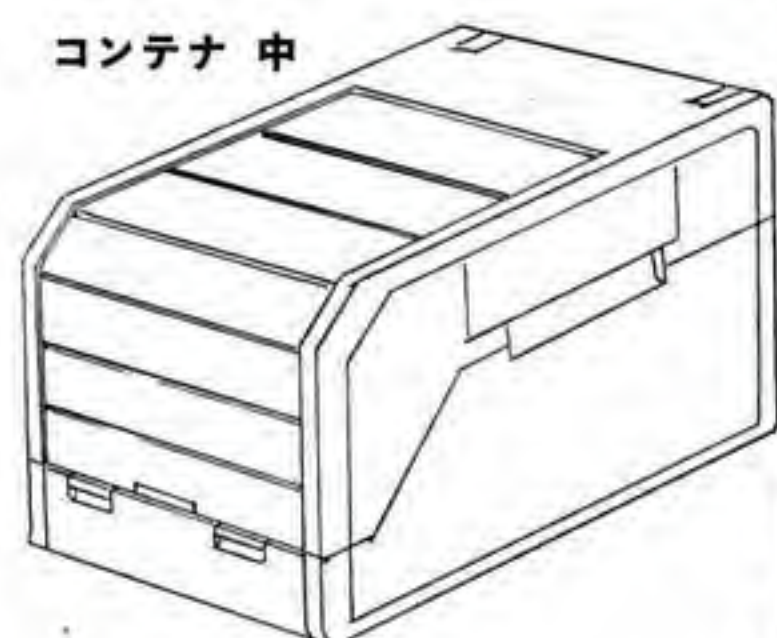
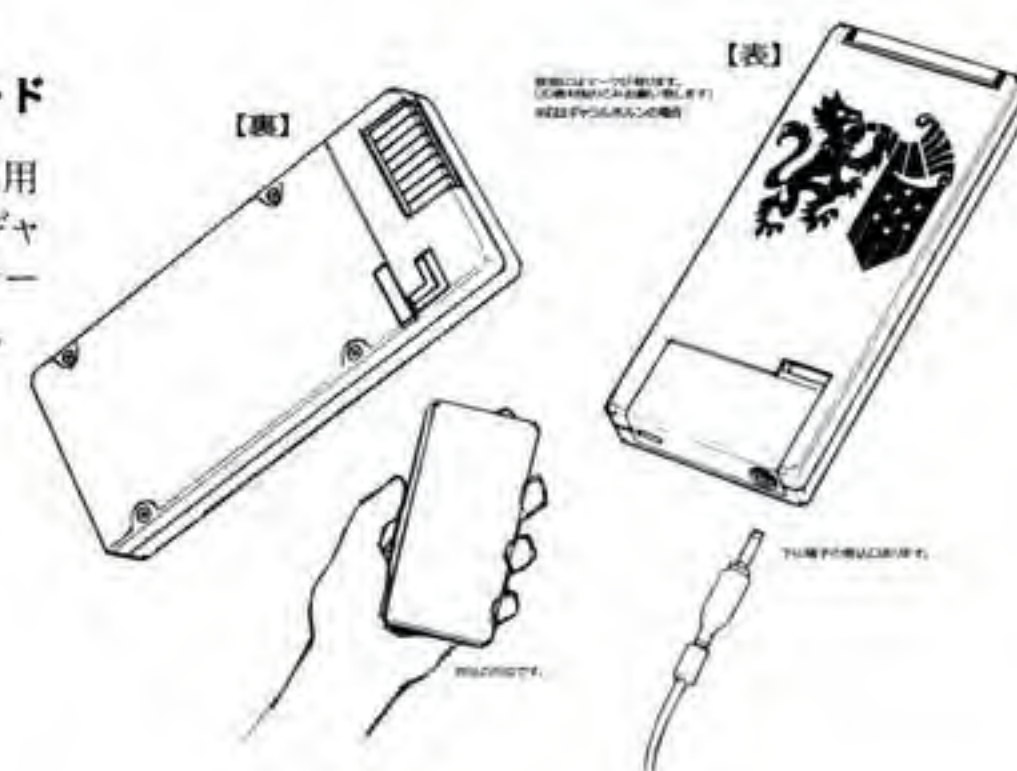


コンテナ 大

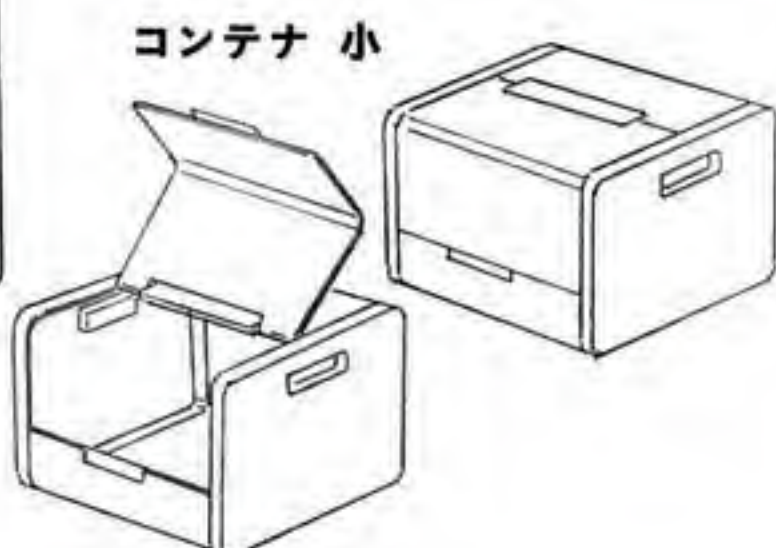
宇宙での物資運搬に広く使われ、ドルト2ではモビルワーカーが格納されていた。

データカード

データ持ち出し用のデバイス。ギャラルホルンのマークが入っている。



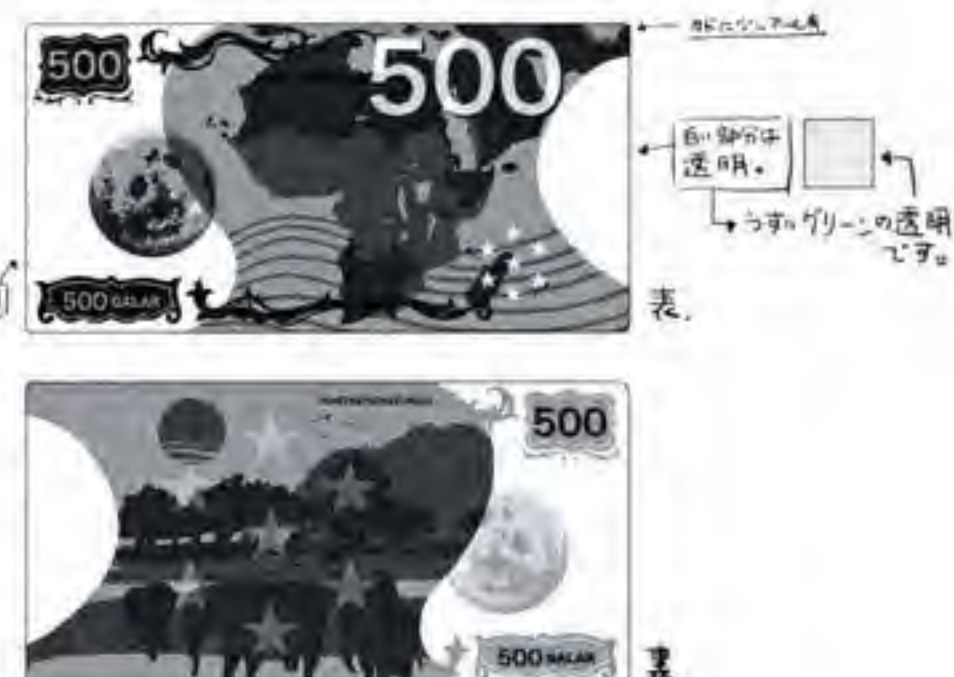
コンテナ 中



コンテナ 小

ギャラー札

表にアフリカ大陸、裏にサバンナの風景が描かれた紙幣。ギャラルホルンの7つ星マークは両面に入っている。プルワーズとの戦いで死亡した鉄華団員の棺にも入れられた。



MECHA DESIGNERS MEETING PART.1

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』は、モビルスーツのデザインにフレームという概念を取り入れ、複数のデザイナーが手掛けるという、かつてない手法が取られた。これまでにないアプローチに対し、各デザイナーはどのような意識で臨んだのだろうか。本作の参加デザイナー陣に、その舞台裏をお聞きする。

「グレートメカニックG 2016SPRING」掲載の座談会を再録したものです。(取材収録は2016年2月)

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』

メカデザイナー座談会 PART.1

はじまり～地球到達編

鷲尾直広／海老川兼武／形部一平／寺岡賢司

ナビゲーター 谷口廣次朗 (サンライズ・企画担当)



『ガンダム』史上例のない
デザインへのアプローチ

——本作はメカデザインで新しい取り組みをされていますが、どのように進められたのでしょうか？

谷口 今回はいくつもより多い10数名の方にコンペに参加してもらっています。もともと小川(正和)プロデューサーが依頼された方に加えて、僕から声をかけてさせてもらった方もいて、一番最初に割り振りが決まっていたのは、鷲尾さんでした。

海老川 私はその前の企画段階から関わらせてもらっていたんですが、もし採用して頂けるなら量産系をやってみたくて、お願いしていたんです。

寺岡 僕が声をかけてもらったのは、

ビルド(『ガンダムビルドファイターズトライ』)が大忙しの時期だったなあ。

谷口 そして『Gレコ』(『ガンダムGのレコンギスタ』)の佳境のとき、形部さんにお願したんですよね。

寺岡 今回はメンツを決めてからやるのではなく、勢力を決めてからこの人に、っていうパターンが多かったですね。

——各作品で主役を描ける人がそろっていたので、非常に贅沢でした。

形部 フレームは、もともと篠原(保)さんが描かれたものがベースでしたよね。

鷲尾 そもそもフレームではなく、ガンダムでしたけど(笑)。

寺岡 篠原さんの描かれたデザインは、かつこよくてかなり洗練されていたんですけど、それを旧式のフレームにしないといけなかったから大変だよ。

形部 そして自分なりのガワをもう1回かぶせないといけない、という……。

海老川 いま振り返ってみると、鷲尾さんへの発注はムチャぶりの連続でしたね。

鷲尾 結局、海老川さんのパーツばかりもらった感じでした。

海老川 そうでしたか(笑)。

寺岡 鷲尾君は人のパーツを奪っていく役だからね。

鷲尾(笑)。

海老川 お、それはよさそうなパーツじゃないかと(笑)。

谷口 何を取りうって考えるのは監督ですけどね(笑)。

寺岡 鉄華団は貧乏だからね。ガンダム史上一番貧乏な主人公たちだから。

谷口 おかげで毎回パワーアップするガンダムになりました。

鷲尾 結構ギミックは使ってもらえましたね。第5形態の装甲とかもすぐ外れちゃいましたけど(笑)。

形部 まさか1撃目とは思わなかったですね(笑)。

鷲尾 一応3つに分かれる設定でしたが、結構派手に壊れましたね。

——ここまで変わるガンダムは、そうそうないですよ。

鷲尾 ガンダム・バルバトスって、デザイン的にはグチャグチャになっていくモビルスーツ(MS)なんですよ。第4形態でいた期間も短いですが、あまり美しい感じではないのですが、基本的に収まりが悪くていものなんだろうって気がします。

海老川 第6形態も鎧を着た騎士みたいな感じですね。フルアーマーガンダムっていう感じで。最初からグレイズリッターのパーツが付いていて、登場する前からリッターがやられるのは確定という(笑)。

寺岡 上半身はほとんどバルバトスじゃなくなっているしね(笑)。

谷口 きつと、もうちょっとでデザイナー名が併記になりますよ。

海老川 外装が80%超えたらデザイナー連名にしてください、って冗談でよく言っていましたね(笑)。

鷲尾 海老川さんのパーツは載っているだけでなんとかなっちゃうんですけど、形部さんのメカって難しいんです。パーツ1個1個が激しく主張

しているというか(笑)。リベイクはなかなか厳しかったですね。

海老川 リベイクは全員の要素が入っている集大成的な感じですよ。

谷口 海老川さんの腕が入り、形部さんの足が入り、篠原さんのティワズの色が入り……。鷲尾さん的にはこの頃がかなり大変でしたよね。

鷲尾 なかなかどうしようもなかったです。

一同(笑)。

鷲尾 味方機のガンダムは長井(龍雪)監督の思い入れもあって、武器1個にしてもなかなか大変でした。

フレームがあるがゆえの
面白さと難しさ

鷲尾 リベイクの頭が開くのって、海老川さんのアイデアでしたっけ。

海老川 監督だったと思いますよ。たしかグレイズ改の意匠を残したいというオーダーに対して、「じゃあ開いてしまえばいい」って。

鷲尾 なかなかうまくまとまらなくて、結局開くことにしたんですよ。ガンダム・グシオンが改造される、というお話は、どの段階からあったのでしょうか？

形部 かなり早い段階で、中身を改修して味方機になるという話がありましたね。ガンダム・フレームが今回はキモなので、わかりやすい形で見せるということで、グシオンを使おうと。

鷲尾 お腹を見せていますよね。

形部 そうですね。キマリスもグシオンも最初は全部囲っていたんですけど、最初にグシオンを提出した時

コンペでは「普通」「まあまあ」「やばい」の

3案を出したんですが、最終的に「普通」が弾かれました。(形部)

は、まだガンダム・フレームが確定していなかった時期だったんです。後で雰囲気に合わせて方がいいたろうな、と思ひまして。この隙間ぐらいでいかがでしょうかと(笑)。

一同(笑)。

海老川 最初はここまで改修する予定ってなかったんですね？ たしかイサリビの格納庫の作業をしているとき、「グシオン入らないよね」という話になって。グシオンをそのまま使うなら、後ろのハッチから出せばいいっていう話をした覚えがあります。

形部 一応、監督が「中身をイケメンにしたらどう？」って、初期に言ってもらった覚えがあります。監督の中にはイメージがあったのかもしれないですね。

谷口 アオリで描いたときに、フレームの顎が出ていてもいいんじゃないかって話はありましたね。結果、中華鍋をかぶっているような感じになりましたが(笑)。

鷲尾 まさかヘルメットを取った時顔が出てくるとは思っていなかったもので(笑)。

海老川 意外と簡単だった(笑)。

形部 目の幅が合わないって言われますけど、あれはかぶり物の方についているんですよ(笑)。

鷲尾 ガンダム・キマリスは若干フレームが違ふんですね。

形部 僕としては元のフレームを入れるつもりだったんですけど、ギリ無理でした。あと脚の爪は取っています。あれはキャラクター的にバルバトスのポイントだと思ひまし

たんで。キマリスは悪魔感じゃなく、お坊ちゃんですからね。

海老川 ガンダム・フレームも微妙な差異はあるんですね。

谷口 最初の段階で、MSのフレームは、肘から先、膝から先、頭ぐらひは変えてもいい、という方向性でした。

海老川 グレイズのフレームもそうです。手足が簡単に変更できる構造で、手足が長いタイプのMSが出てきても対応できる感じですよ。

形部 いま思い返すと、長井監督はすぐにキマリスにOKを出していましたね。

谷口 グシオンは多分、他の現場だったら怒られたでしょうね(笑)。

寺岡 まあキマリスでも怒られたと思うよ(笑)。

形部 コンペでは「普通」と「まあまあ」と「やばい」の3案を出したんですが、最終的に「普通」が弾かれました。

海老川 ガンダム作品は、主役のガンダムがどうしても保守的になってしまうんですけど、今回はむしろガンダムが冒険しているので面白いですよ。

形部 そうですね。「ああ、こういう方向性もありなんだ」って、選択肢を広げてくれたのは助かりました。

寺岡 グシオンはガンダム・フレームでも、スベサーをいっばいかましているんだって話になったね。

鷲尾 プラモデルを作るのが楽しみです(笑)。

寺岡 まあ、フレームが全然見えなけれど、作っている最中は楽しいん

だろうね(笑)。

形部 1/100スケールのグシオンはダルマぐらいの大きさになりますよ。よく見るあのダルマの感じを思い出してもらえれば。

寺岡 じゃあ赤白で塗ればいいんだ。

海老川 流星号に使った赤って、確かブルワーズの船で見つかった物だとプラモに書いてありました(笑)。

一同(笑)。

形部 ああ、クダルは赤に塗りましたね。

寺岡 赤の塗料は高いのかな？

谷口 一番高額なのは紫系です。赤は白より高いかもしれませんがね。

海老川 流星号といえば、顔ベイントは長井監督のアイデアです。最初は角とベイントぐらいの差だったんですけど、商品化リストにも入っていたので、じゃあ変えられるところは変えたいですとお願いして。最終的に肩と腰とベイントの差をつけられたのはよかったです。

寺岡 ちょうど鉄華団が貧乏な時期だったから、なかなか大胆な改修は難しかった。でもティワズがバックについてたことで、物語的にも改修できる段階になっていたよね。

海老川 そうですね。パーツを百鍊からもらった感じで。肩はサイズが合わないだろうな、と思って、スリットの線を入れて「ここで切って詰めている」という形にしています。

世界観の根幹を成す

量産機グレイズ

形部 グレイズに関してはこの世界の基礎になっていますよ。

海老川 無難棒です(笑)。

寺岡 本来は量産機が基本であり、そこから世界観が作られて、主役機は特殊な存在になっていくものなんです。だから主役機は、世界観にそぐわない一面もあるんです。

海老川 監督的にもあの世界ではグレイズがMSの軸ということで、他の機体はそれに比べて、機動力が高いとか、装甲が堅いとか、そういう部分が差になるという話をされていましたね。そういう意味ではガンダムって、とても特殊な存在になっていると思います。

——作業を進める中で、意識的に変わったところは？

海老川 私の場合、グリムゲルデに如実に表れていますね。ヴァルキュリア・フレームは、バルバトスのプラモデルを見つつ参考にしながら描いています。それならこういうアブローチができるのではないかと。グレイズの時はかなり手探りでしたが、グリムゲルデは明確にデザインができたという印象があります。

谷口 そういえば、みんなが言いたくなるフレームの名前にしようという話でした。

海老川 言ってくだされば、武器名なども、もっと中二的な名前を考えたいんですけど。

谷口 ヴァルキュリア・フレームでギリですね(笑)。

一同(笑)。

海老川 ヴァルキュリア・フレームは古いフレームですけど、最後にギヤラルホルンの技術で手を入れていくというイメージ。だからコックピ

使わないものがついていても、
デザインとしては、深みが出ると思うんですよ。(鷲尾)

ットやアビオニクスまわりは、グレイズにバージョンアップされているんです。

寺岡 そういう意味ではギャラルホルンは、自由度が一番高いよね。新造もできるし、古いのも使えるし、加工もできる。

海老川 それこそ設定的にも、300年前にガンダム・フレームが先行して作られていて、それを見てヴァルキュリア・フレームが設計されたんじゃないかな、と思うんです。

寺岡 ガンダム・フレームとは同時代のMSだから、技術的には共通性もあつたんだろうね。エンジンの形は決まっているから、それほどのバリエーションはなかったかもしれない。
海老川 ヴァルキュリア・フレームは数体ぐらいいしかなかったという想定です。

寺岡 結果的にガンダムを基準としたフレームって、この世界にはないんだよね。アンモナイトみたいなものだから、これ以上進化しないもの、というか。

谷口 超強いけど、超使える奴が少ないMSでしたからね。

鷲尾 今回は全MSにフレームがあるので、壊れ設定を描かないで済んだのが助かりました。

海老川 たしかに、いつもなら壊れ設定を描いている時期に描いていませんでしたね。

寺岡 設定があるから現場に任せられるっていう部分はあるよね。でも本体とフレームで、作業量的には倍だよ。

形部 ロディ・フレームに関してい

えば、結果的にフレームは後付けになっていきます。マン・ロディはフレームはないと思っていたんですが、「あるよ」と言われまして。

寺岡 設定的にはロディ・フレームのスピナ・ロディが先に造られているけど、画を描いたのはマン・ロディが最初だもんね。

形部 個人的には、ガワを考えてからフレームを描く方がラクかもしれない。

海老川 でもロディ・フレームを使った新しいMSを描いてみたいですね。僕は他の人のフレームを使ったMSはまだ描いていないので。

形部 かなりいい加減なので、やめた方がいいです……。

鷲尾 難しそうですね。胸のパーツとか大きくて。

海老川 最初、マン・ロディとスピナ・ロディは、かなりデカかったんですよ。MSの対比表を見て驚きました。

形部 はじめはスピナ・ロディの身長が20メートルぐらいあったんですが、「ザコキャラがこんなに大きいのはダメです！」って修正してもらったんです。

一同 (笑)。

形部 スピナ・ロディといえば、よく「腰の武器はなんですか？」って質問がくるんですよ。実は両手持ちのハンマーです。

寺岡 これでコロニー外壁を切っていくんだらうね。工具兼武器じゃないの？

形部 カンナみたいに(笑)。

鷲尾 でも使わないものがついてい

ても、デザインとしては、その分深みが出ると思うんですよ。

海老川 それを想像してもらうのも楽しいですね。

形部 もう全然自由にしてもらっていいです。

寺岡 そういえば形部さんの武器は必ずバーニアがついているよね。

形部 いつも加速したいので(笑)。そういう意味ではキャラクターを代表するようなギミックを必ず付けているような気がします。

海老川 グリムゲルデの武器も「ヒート剣？」ってよく言われます。あの金色の武器は希少金属という想定です。ガンダム・フレームよりもさらに硬く、かといってこれでMS1体を作るほどは使えないという。

鷲尾 ナノラミネートアーマーもあつさり斬れるぐらいな……。

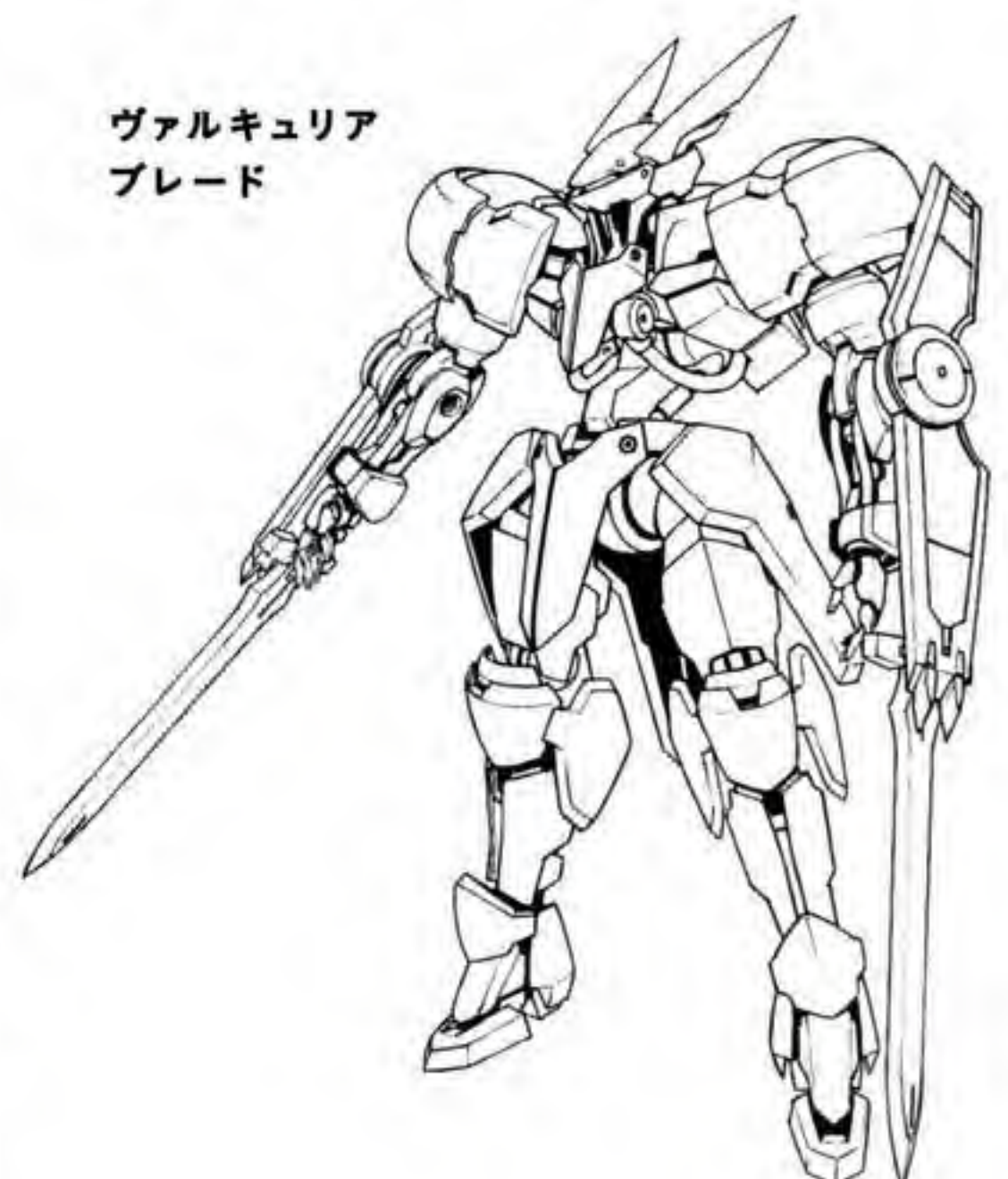
寺岡 製錬技術が失われた武器ってイメージだよ。これが量産されると困りますから。

意外な場所やシーンで
活かされる武器群

——ちょうど武器の話題が出たところで、本作は武器に関して、これまでの『ガンダム』シリーズとは大きく異なるものですね。

形部 まずメイスに驚きました。し

ヴァルキュリア
ブレード



かもパワーアップしても棍棒ですからね。『ドラゴンクエスト』的には逆行してます。

一同 (笑)。

谷口 あれも一応メイスですよ。レンチメイス。

鷲尾 刀も付けたのに、三日月的には「使いにくい」ですからね(笑)。刀も質量があるんで、結構いけると思うんですけどね。

谷口 三日月の性格的にダメなんですよ(笑)。鷲尾さんも、最初のころは、メイスだけで大丈夫かなって言われてましたね。

鷲尾 第1話を見たら全然、大丈夫でした。

形部 武器はそろそろ出尽くした観がありますね。

谷口 毎回のオーダーが、重く見えて痛そう、でもかっこいいヤツですから。なかなかバリエーションが難しい。

鷲尾 カッコよくするとカッコよすぎるって言われてしまうのが(笑)。

武器は、もうバットでいいよね、粉碎バット！（寺岡）

ああ、カッコいいバットっていう話がありましたね。（鷲尾）



海老川 もっと叩き潰す感じがほしいという。

寺岡 もうバットでいいよね、粉碎バット！

鷲尾 ああ、カッコいいバットっていう話がありましたね。

形部 もうドライバーしかないんじゃないですか？

海老川 マイナスドライバー！

寺岡 もう他でやっているからダメだよ（笑）。

谷口 サンライズのちよっとだけ怒られますね、多分（笑）。

——武器は細かい要素まで使われている印象がありますね。

谷口 ラフの時に描いてもらったものを、監督が思い出したように使っていますね。特にグレイズのバズー

カや地上用ブースターなどがそうじゃないですか。

海老川 あれは当初、プラモデル用の想定で描いたものを結果的に使ってくれた感じですね。

谷口 形部さん的にはキマリスのブースターですよ。

形部 そうですね。「とりあえず描いておこう！」と思うきっかけになった装備です。描いておくと意外と使ってくれるんですよ。遠慮すると

ロクなことがありません（笑）。ブースター自体はキマリスと同時期ぐら

いに描いていたんですけど、当初は完全スルーでした。でもバンダイさ

んが立体化してくれて。1話だけでしたが登場しましたし。

海老川 1話限定多いですよ（笑）。

鷲尾 でも昔の『ガンダム』でも1話しか出てこないMSって、結構いま

ましたからね（笑）。出てきた瞬間にやられちゃうという。

——とりあえずやっておく、ということ

ことは大事なんですね。

形部 そうですね。たとえば、『Gレコ』のマククナイフなんですけど、

指からビームが出るという想定ではなかったんですよ。

一同（笑）。

形部 そこで学んだのが、「とりあ

えず穴をあけておけば、演出で何か

出してくれる」ということです。それ

れから穴をいっぱいあけるようにしました（笑）。

形部 ばよーんって感じでしたね（笑）。

「角の1本ぐらい行くかな？」って

思っていたんですけど。

寺岡 角を飛ばすとね、部品をまた

取ってこないといけないから（笑）。

角の予備はあまりないだろうね。

形部 でも今回は描いたものを結構

使ってもらっているんですよ。グシ

オンのバスターアンカーもそうです。

出なかったのは、グシオンの斧ぐら

いじゃないですか。これも武器セッ

ト用に描いたものですが、逆に使っ

てもらえることのほうが多いという

印象です。

寺岡 グシオンはハンマーのインパ

クトが大きかったからねー。

形部 アレが出るだけでうれしかっ

たですね。

鷲尾 グシオン戦では刀が腕の装甲

に斬り込んでいたのはすごかったで

すね。

形部 あれだけいけるなら、他も結

構いけますよね（笑）。

寺岡 刀は押すだけじゃダメだから

ね。滑らせなきゃ。だからちようど

いいところに入ってたんだよ。

谷口 一つの間にか柄もついていま

したね。最初、バルバトスの刀は柄

ありと柄なしでデザインしてもらっ

たんです。最初柄なしで行くという

ことだったんですが、今は柄がつい

ていますね。

海老川 初登場の時は付いていま

んでしたが、改修後の戦闘ではす

に付いていましたよね。

寺岡 最初、二日月が「使いづらい」

って言うセリフがあって、その後に

柄をつけてグリップがよくなり「使

いやすくなった」とっていう展開だっ

ただけだね。そのシーンがなくな

戦艦はとにかく硬くしてくれと。監督のこだわりで
クリンナップの時点でもそこがポイントでした。(海老川)

共通要素が出てきたのが面白いよね。
周辺の様々なデザインから
世界観の意図が見えてくる

海老川 モビルスーツ以外のデザインの流れとしては、私がイサリビをデザインして、そのアレンジで寺岡さんにハンマーヘッドやブルワーズの艦船を描いてもらい、形部さんがギャラルホルン艦を担当されたという感じです。

形部 最近は一フブイク級がよく出るじゃないですか。ソワソワするんですよ。戦艦の感じってこれじゃないのかなって。

寺岡 戦艦を初めてやってみて、どうだった？

形部 もう最初は「えーっ!?」という感じで。

海老川 並んだときに明確に違いが出ていて、洗練されている感じがあっていいと思いますよ。

形部 発注の時点で、古い艦と新しい艦の対比ということでしたね。

寺岡 戦艦はMSと違って、キャラ立ちしていい戦艦と、してはいけない戦艦がありますから。形部さんの戦艦は、キャラ立ちしてはいけない戦艦なんですよ。だからあれでいいんですよ。

海老川 戦艦はとにかく硬い、硬くしてくれと。監督のこだわりで、クリンナップの時点でもそこがポイントでした。

寺岡 もともと現実世界でも、戦艦は大砲1発じゃ沈まないからね。主砲受けても沈まない。上の部分がなくなっても沈まないんです。長門も

そうでしたからね。原爆を受けても沈まなかった。それこそ艦橋とかなくなって人が死んでも、船体とエンジンに残って宇宙空間を漂うぐらいでしょう。

谷口 宇宙ステーションにぶつかっても壊れないですからね(笑)。

寺岡 中の人は慣性制御で大丈夫なんだろうね(笑)。

海老川 ハンマーヘッドのデザイン作業はスムーズでしたね。

寺岡 海老川君が散々悩んでいたの、それをそのまま頂いた感じで(笑)。ただ初期は艦首が下がっててムサイっぽかったんですけど、段々離れましたね。

海老川 イサリビはグレイズよりも大変でしたね。コックピット、外装、格納庫、3D用設定も作って。

寺岡 格納庫は画の種類多かったからね。

海老川 MSのハンガーだけは兼用に、寺岡さんに量産してもらったんですよ。

寺岡 MS吊り下げ用のアームね。今回は格納庫でも、後ろにあるものを見せましようっていうスタンス。だからMSがオフの状態でも、どんな見せるという方向性なんです。実はずっとやってほしかったんだけど、やると大変なんだよね(笑)。

海老川 あとはブリッジ。あんなに汚いブリッジも『鉄血』だけです(笑)。

寺岡 あれ汚しすぎたっていう話になって、少しきれいになったよ。その代わりに落書きが増えたんで、あまり手間は変わらないっていう。

一同(笑)。

形部 戦艦は恐ろしかったですね(笑)。戦艦をデザインしてから、プラモ屋さんに行ったら戦艦の良さがわかるようになりました。皆さんは常にこういうのやっていますもんね。

谷口 でも形部さんも各勢力のマークを手掛けていますじゃないですか。

形部 マークとかお札のデザインをやっている、「ああ、アニメの仕事をやっている！」っていう感動があります。

寺岡 僕はドアノブから宇宙戦艦までなんでもやりますね。

形部 寺岡さんのメカではモビルワーカー(MW)がサイズの面白いんですね。

寺岡 でもMSがデカイから。いつも足元ナメになっちゃう。

海老川 もう一回りMSが小さいといいんですが。

寺岡 まあ、それだと戦闘になっちゃうから。MWは戦闘にならない、MSが圧倒的に強いことを描くための存在。まあ歩兵がわりですね。

形部 クライマックスはかなりMW熱いですよね。

寺岡 地上編に入ると使いやすいよね。クライマックスでやると大砲つけるので。でも60ミリなんだよね。2門ならこれが限界かな。

海老川 グレイズのライフルの半分ですからね。

寺岡 バルバトスの滑腔砲が300ミリでしょ。それでグレイズがやると後ろに下がるぐらいだから(笑)。マン・ロディやグシオンはカーンって弾くだけだし。

形部 グシオンの400ミリを4門撃つても、イサリビはガンってなるだけでしたし。

寺岡 あの400ミリはロケット砲だから、バルバトスのとはちよつと弾速が違うかもね。バルバトスの300ミリは大和の主砲なみで、音速を超えて飛んでくるからね。あれは多分、東京タワーを倒せるから。

一同(笑)。

意外な経緯が見えてくる

MSネーミング秘話

谷口 メカ以外ではパイロットスーツも気を使いましたね。鉄華団のスーツは鷲尾さん、ギャラルホルンとノーマルのスーツは海老川さんがそれぞれ担当されました。

海老川 今回はバイザーをずっと開けた状態で乗っているというのが驚きでした。

寺岡 監督は、あの場面を想定したんだよね。

海老川 そうなんです。乗っていない時の状態のイメージだったんですね。一方でラフタとアジのスーツは、バイザーが開かない設定です。ちよつと勢力の考え方の違いが出てくるかもしれませんね。

寺岡 地球生まれと火星生まれの人は空気のないところに平気で行っちゃう(笑)。不思議なことに木星生まれの人は嫌がるという。まあ昭弘は宇宙生まれだから、慣れているのかもね。

谷口 三日月はなかなかバイザー閉めないですねえ。

寺岡 MWに乗る時だけ閉めるんだ

「これはガンダムだから使えない」って言われるデザインも使えるし、
ガンダムは他ではできないデザインがいっぱいできる作品といえますね。(寺岡)

よね。

海老川 大気圏突入した時も閉めなかったのに(笑)。でも顔がはつきり見えるので、ビジュアルはいいですよな。

谷口 でも地球に行ったらまた裸ですからね。やっぱり裸なのかと(笑)。

寺岡 大変だったといえば、コックピットは特にきつかったね。みんなで寄ってたかって、足したり引いたり。

海老川 リベイクのコックピットが一番ややこしかったですね。内部は私で、シートが形部さんという(笑)。

さらに阿頼耶識のジョイントは鉄華団で使っている物にしないといけないので、鷲尾さんのジョイントをシートに移植するという。

——MSの名称はデザイナーのみなさんが決めたのでしょうか？

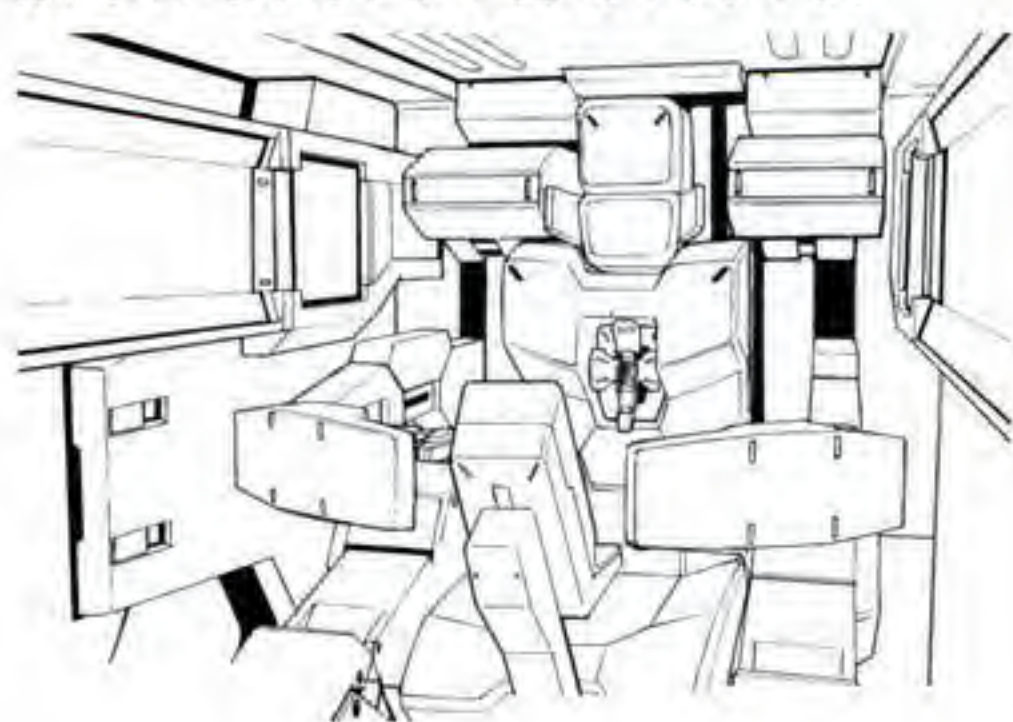
海老川 グレイズは監督の考案ですが、グレイズリッターやシユヴァルベなどの派生機は私が考えました。グリムゲルデもそうです。

谷口 流星号は監督が名前を決めました。かなり前から流星号って言うていましたよね。打ち合わせで「流星号」っていう名前がたまに出てきて、「なんだろう？」って思っていたらシノ機だったという。

グシオンリベイクはグシオンのまじやわりづらいいので、シリーズ構成の岡田麿里さんが付けたんですよ。パンを温めなおすことを「リベイク」というらしくて、改修機に合うんじゃないかと。

形部 グシオンとキマリスは、監督がソロモンの悪魔から選んだものです。マン・ロディとスピナ・ロデ

3名のデザイナーの合作！？ ガンダム・グシオンリベイクのコックピット



イの名前は、うちの息子が付けました。仮で付けたんですけど、そのまま採用されてしまっ……。

でもワクワクしながら見ていたらグサーで(笑)。

海老川 スピナ・ロディも……。

寺岡 そこは厳しい現実を教えてあげないと。

形部 いい勉強になりました(笑)。

根底に流れるのは ガンダムがもつ遺伝子

——本作はガンダムらしさをどのようにとらえるか、という点も大きなポイントだったと思います。みなさんはデザインする際に、これまでのガンダムを意識されましたか？

鷲尾 意識しましたね。なにせコン

ペを通るために、狙って普通のガンダムにしたぐらいですから。とはいえ、いつの間にかこんな感じでしたけど(笑)。でもプラモデルにすると

意外とガンダムになりました。

谷口 社内で何度も聞かれましたからね。「これガンダムなの？」って。

寺岡 『ガンダム』はかなり特殊だからね。他では「これはガンダムだから使えない」って言われるデザインも使えてしまうし、そういう意味では他では使えないデザインがいっぱいできる作品といえますね。

海老川 ガンダムだからこそ……という部分は確かにあります。グレイズもまさにザクで、ザク・マシンガンとビート・ホークですから。他で使うには理由が必要ですけど、『ガンダム』だからそれでOKになるという。

寺岡 逆に他の作品の方が、『ガンダム』があるから気を使うことが多いんですよ。

鷲尾 ただ、『ガンダム』の中ですでに使われているから、意識し過ぎると描けないっていう難しさもありますね。特にまったく新しいものは大変です。

寺岡 確かに、どこか似ていても許してもらえないのは、『ガンダム』のいいところでもあるし、悪いところでもある。

鷲尾 『ガンダム』の主役機って、毎回とてもよくできているじゃないですか？ そのレベルのメカにしないといけないとなると、なかなか大変です。ただまとめればいいってわけじゃありませんから。

形部 かっこいいMSってたくさんありますけど、そこで「何が主役か？」って考えると確かにシンドイですよ。そういう意味ではバルバトスは

かなり攻めていると思います。

海老川 ガンダムでありながら、それでいて鷲尾さんのラインでまとめられているのが斬新でしたね。画もそうですけど、立体物になったときのインパクトがすごかった。それこそ『Vガンダム』以来の衝撃でした。
鷲尾 そう言っていたら、ありがたいです(笑)。

——今後、ガンダム・フレイムの展開があるとしたら、どんなMSになりますかね。

海老川 なにかしらの攻撃方法を持化させたのがガンダムタイプ、っていうのがアプローチとしては正しいのかもしれないですね。なにか一つ得意技があるっていう。

寺岡 これまではガンダムの後に量産するための理屈が必要でしたが、この世界のガンダムは、これが最終形態だから。量産がいらないって考えるのは面白いですね。

谷口 とりあえず形部さんが外伝(鉄血のオルフェンズ 月鋼)に登場するガンダムを描かれていますね。
形部 そうです。本編の使いまわしです。

海老川 いや、リベイクですよ、リベイク！

一同(笑)。

谷口 今のところ72体ですけど、確認されていないだけで、まだまだ存在する可能性はありますからね(笑)。
海老川 72体じゃなくて、どんどん増えていく……。

鷲尾 その前にプロトタイプが……。
寺岡 えー(笑)。まあ、300年もあれば、なんとでもなるかね。

MECHA DESIGNERS MEETING PART.2

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』

メカデザイナー座談会 PART.2 第1期クライマックス編

鷲尾直広 / 海老川兼武 / 形部一平

最終回前の収録だったメカデザイナー座談会PART 1に引き続き、PART2ではクライマックスに登場したMSたちについて、デザイナー陣にお聞きしていこう。デザイン作業だけではなく、メカデザイン打ち合わせの雰囲気も味わえる、裏話満載でお届けする。

前半のイメージを継承する クライマックスのデザイン

——ではこれから第1期後半のデザインについて、引き続き鷲尾さん、海老川さん、形部さんにお話しを伺えればと思います。

海老川 作業的には前半から継続していく流れでしたね。自分はグレイズを地上用に換装させて、ラスボスのグレイズ・アインという流れでの作業でした。

鷲尾 ガンダム・バルバトスは第6形態で足首や装甲が変わった程度でしょうか。

形部 僕はガンダム・キマリスがトルーパーになってパワーアップする感じでした。

——バルバトス第6形態がグレイズリッターの肩部装甲を付けるのは、どの段階で決まったんですか？

鷲尾 リッターのプラモデルの試作を合わせてみて……という感じでしたよね。

海老川 そうですね。リッターの設定が出たとき、「じゃあ、付けるならこれかな」と。最初はカルタ機の長い装甲を付ける案もありましたね。

鷲尾 装甲が長いと、ちょっと個性が出過ぎてしまうんですね。そこで一般機の装甲にした気がします。

海老川 バルバトスのシルエットが崩れちゃうかなと。

鷲尾 すでにバルバトスはどんどん崩れまくっていますから(笑)。バルバトスはまともなところはないとまともないけど、出来上がってしまえば、それなりに魅力は出るかな、

という気持ちでした。

——ヒールも驚きましたね。全高も変わるし、バランスも変わってしまったと思うんですが。

海老川 たしか監督のオーダーで、「つま先立ちにして、シルエットをスタイリッシュにしたい」とおっしゃっていましたね。上半身がポリウムアップしたから、ちよつと脚を長くしようという感じで。

鷲尾 たぶんバランスとるようなイメージだったと思います。

海老川 劇中で第6形態に換装させるタイミングが難しいという話はよく出ていました。鉄華団がずっと地上を移動し続けているので。

鷲尾 きつとあの列車の中で換装していたんでしょうね。

形部 バルバトスは戦い方含めて、悪魔的な感じが今までになくてかっこよかったです。

海老川 アニメーターさんの描き方によって、こんなに凶悪にもなるんだなと思いました。

鷲尾 もっとこう、カッコリしていれば描写も固まっていたのかもしれないですけど、意外と描く人によって変わっちゃうデザインなのかなと。

海老川 でもそれが作画のいいところですね。言ってしまうと『機動戦士ガンダム』からの伝統だと思うんです。それこそ、やさしい顔にも見えるし怖い顔にも見える。それはバルバトスも引き継いでいると思います。

形部 角がひさしと一体型になっていて大きいから、悪いイメージのときは超凶悪にしやすいですね。



——凶悪なものといえば、第5形態でレンチメイスが登場しましたが、武器についてはいかがですか？

海老川 最初のメイスの印象がとにかくすごかったですから。その後はそれを超えるものを、というのがなかなか大変そうでしたよね。

鷲尾 メイスはそんなに大変だったわけじゃないんですけど。でもそのあとで、みなさんの中でイメージが膨らんでしまっているんで……。結局工具のような方向性から、あのような形に落ち着きました。

——メイスは劇中の活躍がイメージを育てる見本のようにした。

海老川 物語の流れは我々が管理できるわけではありませんから、デザイナー側が驚くような反響が出るこ

ともありますね。小さな設定を拾ってもらえたんだって思うときもあれば、意外に登場が少なかったなって思うときもありますし(笑)。

形部 でも、バルバトスの武器アイデアについては、なかなか使われな

いですよね。

鷲尾 バルバトスはあまり変わったことしませんからね。三日月の戦い方は一辺倒なので。

海老川 我々はいかにバルバトスを倒す武器を考えるか、という感じですよ。

形部 絶対勝てないですけどね。

海老川 惨敗です(笑)。

鷲尾 形部さんは常にアイデアがふれていますよね。

形部 かなりネタ寄りになっていきますけど(笑)。

——『オルフェンズ』ならではの機体への愛着の湧き方

——キマリストルーパーもいろいろなアイデアがありました。

形部 どうしてもバルバトスをやったかったんです……。

鷲尾 でもキマリスはバルバトスにとって相性が悪い相手でしたよね。宇宙でも地上でも苦戦する相手でした。

鷲尾 阿頼耶識があったらキマリスのほうが強かったかもしれないです。

形部 そこにグリムゲルデが来て、サクッとやって帰っていくという……。

一同(笑)。

ガンダム・キマリストルーパーは

小回りの利くグリムゲルデと相性が悪かったんでしょうね。(海老川)



たんでしょうね。

——今作では厄祭戦という歴史も含めて、1機が長く登場して戦っている印象がありますね。

形部 特に1機に対していくつもの形態があるので、いままでにない愛着の持ち方があります。普通は1回やられて終わりなんですけど、中のフレイムがそのまま同じものが使われているっていうのはいいですね。

——トルーパーのデザインももとからかなり変わりました。どんな方向性で進められたのですか？

形部 地上の運用に合う形というオーダーでした。そもそもキマリスが一撃離脱型の戦法を使うので、なるべく戦法を変えないで地上で使うことを考えた時、あの姿が思い浮かび

ました。最初はホバーはご法度でしたよね？

海老川 浮き続けているのはNGだったかもしれません。ローラーダッシュなども他作品と印象がかぶるので、なるべく避けよう。

形部 たしか空気を出し続けて浮くタイプのホバーは、巨大過ぎて被害が出そうなのでNGという感じでした。じゃあ推進剤噴射のような方向性ならいいかな。

鷺尾 そもそもエイハブ・リアクターのほうが、世間的には被害がひどそうですけどね(笑)。

一同(笑)。

形部 僕は第23話のトルーパーの登場シーンが一番好きです。僕のかっこいいモビルスーツが、かっこよくできて、「うれしー！」って思いました(笑)。

海老川 形部さんのお気に入りシーンですよ。

初期からラストまで
グレイズで貫く

——トルーパーを四脚型にしたのはなぜでしょうか？

形部 それも単純に騎馬的な一撃離脱からのイメージです。宇宙で騎馬的な攻撃をするにはブースターが説得力がありまして。そこから地上ではホバーにしたわけですが、そこで前部が沈まないように追加のストラクターを付けたら、馬みたいに見えてまとまった感じです。

——ギャラルホルンが騎士のイメージを感じさせる面もありますね。
形部 そこはグレイズリッターとか

もそうですね。

海老川 ギャラルホルンのイメージですね。カルタ隊は、三日月が強すぎることもあって、その騎士道が裏目に出てしまった感があります。

鷺尾 ガエリオも最初は弱い感じかと思っただんですけど、意外と強かったですね。

海老川 序盤の印象からだとして弱く感じますよね。

鷺尾 クライマックスなんて、三日月とガエリオ、どっちが主役なんだよって感じてました(笑)。三日月はもう戦い方がひどかったですから。

形部 マン・ロディが串刺しになった時、うちの息子は呆然としてましたからね(笑)。

——マン・ロディの名づけ親の息子さんが……。

海老川 グリムゲルデも形部さんの息子さんに嫌われているのではないかと……(笑)。

形部 でもバルバトスのほうが嫌いなみたいです(笑)。

一同(笑)。

形部 主役機にやられるために存在しているわけですから、それはしょうがないです(笑)。

——トルーパーは全体的にデザインが変わっていますけど、これはなぜでしょうか？

形部 そもそもキマリスは、オーソドックスな敵の参謀みたいな位置づけを意識していたんです。まさかこんなかっこいい位置に来ると思っていなかったんです。そこでトルーパーは、もうちょっとヒロイックでかっこいいイメージに寄せていま

す。色が一緒ならイメージは一緒になるとあって、全部変えていますね。
海老川 バンダイさんへの挑戦状ですね(笑)。

形部 でもバルバトスとグレイズの優秀さってらないですよ。2機ともマイナーチェンジをずっとやっているわけですから、まったく新しいデザインをやるより大変じゃないですか。

鷺尾 海老川さんなんて、しょっちゅうグレイズのフレイムを描いていましたよね(笑)。

——第1期は最初からボスのグレイズ・アインまで、グレイズで貫いたのが素晴らしいですよ。

海老川 初期段階では、ここまでグレイズを引っ張ることになるとは思っていなかったんです。グレイズ・アインに関しては、最初は『阿頼耶識試験型』というオーダーで、初期ラフは、ボス然としていないんですよ。装甲が剥き出しで、各関節に補助用のサーボモーターを増設しているようなビジュアルでした。でもその後に「アインが乗るラスボスです」と言われて、現在の方向性になっていきますね。イメージとしては、グレイズが異形の進化を遂げたらどうなるか？ という方向性です。肩も初期のグレイズのパーツ構成を踏襲していて、それが横にぐつと伸びているというイメージですね。

——ボスにふさわしいシルエットですよ。

海老川 プロデューサーの小川(正和)さんから、「かっこよくしてください」というオーダーがありました。

バルバトスとグレイズの優秀さったらないですよ。

マイナーチェンジをずっとやっているわけですから。(形部)



したからね(笑)。

——それは一番やっかいなオーダーですね(笑)。体のバランス自体も大きく変わっています。

海老川 手脚を延長するという構想は、当初からグレイズ・フレームに盛り込んでいました。ですが、その使い方としては、たとえば手を延長して水中用MSにするとか、そういった用途をイメージしていました。ですので、それぞれの手脚を同時に伸ばすつもりはなかったんです。でもボスにするなら、フレームを活かして大きくしてしまえと。バルバトスと対峙したとき、上からグッと押さえつけられる画面になると面白いかなと。

鷲尾 バルバトスもちよっと大きくなっているはずなのに、それ以上に大きいですからね。プラモデルも1/144なのに、1/100ぐらいに見えますよね。

海老川 劇中でも怪獣みたいですから。昔のアニメだったら、バルバトスを片手でつかむぐらいな勢いでした(笑)。

——ドリルキックをはじめ、戦い方も特徴的でした。

海老川 それは設定の脇にアイデアを描いて、打ち合わせしながら何を使うか詰めていった感じです。

——顔自体もグレイズの構造を意識させられます。

海老川 顔の変形はグレイズの展開するセンサーを踏襲しました。閉じているときは普通のグレイズ顔なんですけど、開くとちよっと違う顔になるっていう。ここは本当にアニメーターさんの手腕で、面白い演技を付けてもらえたと思います。

プラモデルとの連携は驚くような速さだった

——手脚の延長は、プラモデル的に大丈夫だったのでしょうか？

海老川 確認しつつ進めていくという感じでした。結果的にはお手頃な価格で出ましたよね。

鷲尾 パーツが増えないような感じで、うまい具合に大きくなっていますね。

海老川 今回はフレームをきっちり作ってもらえていたのも大きいと思うんですよ。

——光造形の試作は、打ち合わせの

翌週にはもう上がってくることもあるんですよ。ものすごく速いスピードではないでしょうか。

海老川 これはヒヤツとするんですよ(笑)。ラフ段階だったのに試作になってきたこともありましたが。

——それは驚きますね(笑)。

海老川 ただ、今回はフレーム構造を採用していることもあって、ベースのフレームは流用できるのはよかったです。最初は大抵グラグラな光造形が来るんですけど、フレームがきっちり製品化したものがあれば、以降の試作も最初からしつかりしたものをも上げていただけていました。

鷲尾 でも、ラフで作ってもらうのはちよっと申し訳ないですよ。

形部 ほんのちよっと変わったのって、なかなか言い難いです(笑)。

鷲尾 結構クリンナップする時に、変えちゃったりしていますからね(笑)。形部さんのデザインも毎回ちよっとずつ変わってますよね。あんまり変えすぎると怒られるという。

海老川 監督から「前と違わない？」って突っ込みがありましたよね(笑)。キマリスの烏帽子問題とか。

——なんですそれは(笑)。

形部 実はちよっとビビっていたんですよ。キマリスの頭の形、大丈夫かなって。ちよっと日和って短くしてしまっただけです。

そこで「あれ？ なんか短くなったない？」と。ファブ●ーズっぽい部分を削って、尖った感じに変えたんですよ。監督からその都度戻すように言われました(笑)。

一同 ファブ●ーズ(笑)。

グリンゲルデの性能以上にマクギリスが強い？

——グレイズリッターのようなバリエーションは、その都度オーダーがあったのでしょうか？

海老川 リッターに関しては、最初から出す想定ではなかった。親衛隊仕様は出したい、という話がありましたから。まあグレイズは全般的に細かく変えたので、設定量は多いですけど、どこが変わったか、きつとコアなファンしかわからないレベルです(笑)。

——グレイズは脚がとてつもないと感じます。膝のラインをわざと面一にしている点も、メカニカルな雰囲気がありますし。

海老川 面一にすると、ラインはきれいなんですけど、曲げたときの違和感もあるんです。それを両立できればいいんですが、なかなか難しい。実際にどちらを生かすかを考えると、膝を曲げている時と、脚を伸ばしている時、どちらの描写が多いのかについてのことなんです。そうすると膝を伸ばした時の方が、圧倒的に多いわけですからね。

——なるほど。アニメで描かれることが基本なわけですね。

海老川 たとえば足先もそうです。MSの全体を映す場合って、カメラを引くじゃないですか？ 足先が映るのはその時くらいしかほぼないで、作画的な側面では足先には情報量を盛り過ぎるのは得策ではないんです。アニメーターさんがサツと描けるくらいが理想です。どうせ情報量を盛り込むなら、アップになる

グリムゲルデは、グレイズのアビオニクスなどに差し替えられて、
バージョンアップしています。ですが劇中の強さは
マクギリスの技量によるところが大きいと思います。(海老川)

ことの多い頭部や上半身にする方が効率的ですよ。勿論あくまで一つの考えであって絶対ではないのですが、**鷺尾** つま先は曲がらないと歩けないから、曲がるようにして欲しいというオーダーをする人もいますしね。
海老川 足先は結構、デザインの個性が出ますよね。

形部 ガンダム・フレームの足が大きいのはとてもよかったです。プラモデルの安定性が素晴らしいんです。**鷺尾** 足先って立体物だと小さめに作られがちなんです。その都度大きくして欲しいってお願いしていました。

——海老川さんのお仕事としては、あらためてグリムゲルデのこともお聞きしたいです。

海老川 ヴァルキュリア・フレームは、厄祭戦時代に作られたもので、イレギュラーな存在のガンダム・フレームは別としてスタンダードながらも高性能機として作られたシリーズですね。何体かヴァルキュリア・フレームの機体を作られ、その中の1体がグリムゲルデなんです。それを現代で使うために引っ張り出してきたとき、グレイズのアビオニクスなどに差し替えられて、バージョンアップしています。その性能は最新機グレイズ系統よりも高いのではないのでしょうか。ですが劇中の強さはマクギリスの技量によるところが大きいと思います。

形部 しかも謎の剣を持っていますからね！

海老川 前のインタビュアーでも出ましたけど、とても硬質の剣というイ

メージです。ヴァルキュリアフレームで使った金属が希少でなければ、この材質でMS用フレームを作るのが最強でしょうね。

鷺尾 三日月は、なかなかフレーム斬りを会得するのに時間がかかりましたね。

海老川 マクギリスは剣の性能もあるのでしょうけど、多分、そのへんの技も心得ているんでしょうね。技量もそうですし、あとはパイロットに対しての精神攻撃もすごい。

一同(笑)。

形部 ゲル境界(伝説巨神イデオン)の登場兵器)を使わずに脳にダメージを与えますからね！

海老川 最終話を見て、「やったぜ、グリムゲルデ！ マクギリス最高！」って人はあまりいないかもしれない(笑)。あそこでグリムゲルデを応援していたのは、自分も含めごく少数の方々だったかも……。

鷺尾 マクギリスにも三日月にも、感情移入できなかったですね(笑)。どうしてもガエリオを応援してしま

——たしかに、ガエリオに感情移入してしまいましたね(笑)。そういえばマクギリスはグリムゲルデをどこから持ってきたのでしょうか？

海老川 ファリド家で秘密裏に保管していたんでしょうね。本当だったらエイハブ・ウェーブの識別によって、機体が把握できてしまうと思うんです。設定的に定かではないんですが、おそらくデータを改ざんしてごまかしたのかもしれないですね。本当だったら「なぜファリド家のグリムゲルデが？」ってバレてしまうでしょうから。あとはあまり表に出ないような行動をしていたことも大きいでしょうね。そもそもギャラルホルンの機体を使うわけにはいきませんから、苦肉の策だったのかもしれない。

形部 グリムゲルデは、プラモデルの出来もすごかったですよね。

海老川 バルバトスやグレイズが登場した後だったので、それを踏まえてアップグレードしていますね。劇中設定的には逆ですけど、グリムゲルデはグレイズの後継といえますね。——プラモデルというプロダクトとしては後継機なんですね。

海老川 そうですね。グレイズの製品を受けて、その技術と経験がフィードバックされているんです。

よりバルバトスらしさを
増幅した第2期のデザイン



鷺尾 思ったよりガンダム・フレームのMSは少なかったですね。

海老川 第1期に登場したのは3体だけです。

形部 第1期の最後は、ガンダム・フレーム30体ずつぐらいで合戦になるかと思っていましたけどね。

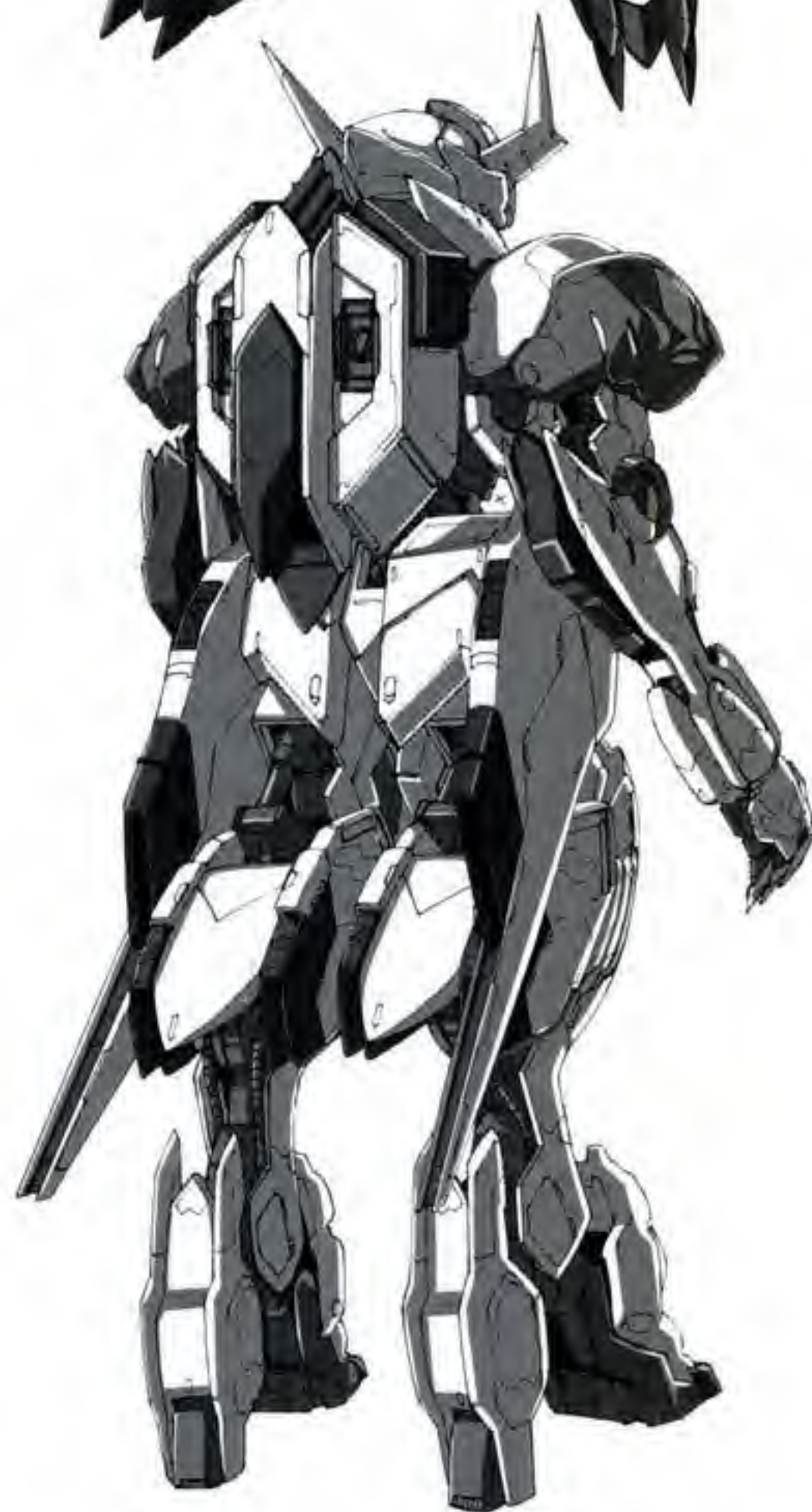
一同(笑)。

海老川 ラスボスがガンダムじゃないことで、ファンの方も驚いたかもしれないですね。ただ、監督は第1期に関しては、「グレイズに始まってグレイズに終わる」とおっしゃっていたので、それで第1期の形が完成して、第2期へのつながりになるのかなと。

——ガンダム・フレームは劇中の歴史があるだけに、姿を妄想してバリ

第1期のバルバトスはゴテゴテした後付けのイメージだったんですけど、
第2期ではやっとまとまった姿がお見せできるという感じです。(鷺尾)

ガンダム・
バルバトス
ルプス



エーシオンを考えるのが楽しいかもしれませぬ。

海老川 それこそグシオンのオリジナルの姿もきつとあるでしょうし。そういう姿を妄想すると楽しいでしょうね。

形部 ただ、グシオン方向でもリベイク方向でも、どっちに振ってもガツカリされるかもしれません。細く、かつこよくしても「違う」って言われそうでし、太いまだと「変わってないじゃん」って言われそうでし……。

鷺尾 僕はおそらく鉄華団のリベイクの方向性ではないと思うんですよね。

海老川 リベイクはティワズカスタムですもんね。

形部 バルバトスの血が入っていませんからね。ただ、ガンダム・フレームの形を意識しすぎることに集中しちゃうと、すごく退屈になってしまふんです。結構好きにやっちゃった

方がいい気がしますね。

鷺尾 そうなんですよね。

——さて、すでに第2期の第1報が公開され、新しい「ガンダム・バルバトスルプス」も登場しました。

鷺尾 新しいとはいっても、中身はバルバトスですね。ただ、同じバルバトスではあっても、よりバルバトス感を出してみたというか……。第4形態は厄祭戦時の状態に修復した、昔の状態に近いものですが、今回のバルバトスルプスは、グレイズなど厄祭戦後のモビルスーツの技術も盛り込んだもので、最新の技術を使っ

てチューニングしたバルバトスです。バルバトスルプスを見ると、過去のバルバトスは、結構もつさりしているなっていう感じだと思うんです。また立体にしたときの面白さも増やしたかったので、曲線も多く情報量は増えていきますね。ちよつと作画で拾うには、難しいラインも入っています。

——全体的にプロポーションも変わっていますね。

鷺尾 ちよつと背も高くなっています。第6形態ほどではないんですけど、つま先立ちで、手も伸びていることもあって、全体的に大きいんです。ですから異形感が増しています。

形部 主役機が大きいって珍しいですよ。『これ負けるわー』って感じがします。個人的に、赤の面積が増えたのもかっこいいなと思っています。

鷺尾 作画で意外と違いが出ないかもしれませんね。

海老川 でも色の情報量は、作画で大きく反映されると思いますよ。肩のポイントの赤は大きいですね。

鷺尾 第1期のバルバトスはゴテゴテした後付けのイメージだったんですけど、やっとまとまった姿がお見せできるという感じです。鉄華団もちよつと裕福になっているので、新規でいろいろなのが作れたんです。

ようね。

形部 第1期のバルバトスがしっかり前ふりになっているデザインですよ。ガンダムMk・IIからZガンダムに乗り換えたような、「あ、絶対強い！」って感じを受けました。

——第2期もメカ面への期待が膨らみます。

形部 バルバトスをなんとかしてやりたいっていう気持ちは変わらないです。ですから今まさにモリモリと積み上げているところです。ぜひ楽しみにしていただけたらと思います。

海老川 第1期で取り組んだことの下地を踏まえ、第2期がしつかりと進んでいると思います。自分もバルバトスを倒せるようなMSを頑張っ

て考えたいと思います(笑)。
鷺尾 三日月の戦い方は、見ていると、ちよつと心が痛むんですけど(笑)。今後もバルバトスはバルバトスらしく描いていきますので、ご期待ください。

Q1 『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』で、作品ロゴ、各話サブタイトルのデザインを手がけられることになった経緯を教えてください。

A1 これまで『ガンダムビルドファイターズ』（2013～2014年）、『ガンダムビルドファイターズトライ』（2014～2015年）と、2作続けてロゴデザインコンペに参加させていただき、採用していただきました。そのご縁で今回もコンペに参加させていただきました。採用していただいています。最初はタイトルロゴのみの担当だったのですが、長井龍雪監督、小川正和プロデューサーとの打ち合わせの際、「理想としては、サブタイトルも同じ世界観の書体にしたい」というイメージを監督がお持ちだったので、「せっかくなので、是非!」ということで制作させていただきました。（ディレクター 酒見史裕）

Q2 デザインにあたっては、長井監督はじめスタッフサイドからはどのような要望があったのでしょうか？ガンダム作品としては珍しい、「縦書き」のタイトルロゴが主に使用されていたのが大変印象的でしたが、横書きロゴと2種類作られた背景も含めて、教えてください。

A2 実は発注の時点で縦に展開可能なように、と具体的な指示がありました。縦のロゴはあくまでサブ的な扱いだと思っていたので、最初は横ありきでデザインしたのですが、結果、劇中で効果的に使われていてよかったです。（デザイナー 植松久典）

Q3 使用フォントについては、既存のものから選んで加工されたのでしょうか。それとも、新たに作字されましたか？フォントを決める上で重視した要素があれば、教えてください。

A3 いくつかの既存のフォントをベースに、各種エフェクト等の手を細かく入れています。鉄華団の成り立ちなどの概略は与件として受け取っていたので、普遍性などを考慮しながら、長井監督の作品なども改めて観て、あえて所謂「ロボ的」なものにならないよう意識しました。（デザイナー 植松久典）

STRINGS

2008年よりディレクター酒見史裕が福岡を拠点に活動をスタート。インテリアブランドのプロデュースや商業施設の広告を多数制作。主な仕事に『ガンダムビルドファイターズ』『ガンダムビルドファイターズトライ』のタイトルロゴ、マッテスブランド・Literie（リテリー）のプロデュース、サンケイビル広告、など。鉄血のオルフェンズでは、美術系展覧会のデザインを多く手掛けるデザイナー植松久典をパートナーとして制作を手掛ける。

鉄血のオルフェンズ

機動戦士ガンダム

作品タイトル・各話サブタイトルデザイン STRINGS 制作陣コメント

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』を観た多くの人にとって、既存のガンダム作品とは全くイメージが違う作品ロゴや、絶妙なバランスで文字の大きさや配置を決められた各話サブタイトルは、強い印象として残ったはずだ。そのデザインを手がけた会社「STRINGS」のディレクター・酒見史裕氏とデザイナー・植松久典氏からのコメントを、Q&A形式で掲載！

Q4 映像ソフトパッケージの英字ロゴも含めて、文字のずらし方（ジグザグ配置）や、血痕か墨跡を思わせるような粒子状ノイズなど、細かい工夫が感じられます。そこに込められている意図やイメージはどのようなものですか？

A4 物語の世界観を反映させるような泥臭さを意識しました。ズラシや墨跡(血痕)は、字面や語感から受けるリズム、バランス等を考慮して作りこんでいますが、綺麗にまとまりすぎたデザインにならないように、わずかな不安感や違和感を感じさせるような絶妙なバランスを意識しています。結果として作品世界とうまく結びつけられたかな、と思っています。（デザイナー 植松久典）

Q5 第2期以降でも『鉄血のオルフェンズ』に関わられることと思いますが、デザイン上で新たにチャレンジされることなどはありますか？

A5 まだ言えないことが多いですが、求められることに「声の限り」応えていきたいです（笑）。（デザイナー 植松久典）

Q6 これまでお尋ねしたこと以外に、今回『鉄血のオルフェンズ』のお仕事をされたなかで印象に残ったことなどがありましたら、お聞かせ下さい。

A6 全てが印象に残る事でした。自身が子供の頃から一生懸命観てきた作品である「ガンダム」に関われた事は、まさに「こんなに嬉しい事はない」素晴らしい出来事でした。エンドロールに名前が出たのを見た時は泣きそうでした（笑）。（デザイナー 植松久典）

鉄血と
#1

↑強い印象をもたらした第1話サブタイトル。作品タイトルと同じく、「血」の一字のみ、まさに血のような赤となっている。



↑特装版Blu-rayでは、英字表記のタイトルロゴが使用されている。全て黒い文字で、「ORPHANS」のみ微妙なバランスでジグザグ配置になっているなど、日本語ロゴとはまた違う印象でカッコいい。

フミタン・
アドモス
#16

↑漢字などに比べてカタカナはすっきり整った印象。「フミタン」の4文字はややずらし配置だが、よく見ると「・」点がその中心軸を押さえるように置かれており、不思議な安定感もある。

声
#18

↑第9話「盃」に続く1文字のサブタイトルで、いずれも文字色は赤。白背景の中のどこに一字を置くのかによっても印象は全く変わる。

鉄華団
#25

↑第1期最終話のサブタイトルは、3文字とも赤で縦に真つぐな、本作では異例のデザイン。満身創痍ながら目的を果たした鉄華団の、堂々とした立ち姿だろうか。

INTERVIEW TEN'I

バンダイホビー事業部 企画開発チーム
てんいインタビュー

『鉄血のオルフェンズ』が蘇らせた “自分から遊びたくなる”ガンブラ

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』のプラモデル開発を担当したのは、SDガンダムシリーズの開発でも活躍中のてんい氏。フレームという特徴的な設定をガンブラで活かし、かつユーザーを楽しませるために、どんな工夫がなされたのだろうか？ ガンブラも好調だった第1期を振り返りつつ、お話をいただいた。

世界観を再現しつつ
楽しく作れるキットに

「『鉄血のオルフェンズ』のガンブラシリーズですが、反響も大きく新たなファンも獲得しましたね。

てんい おかげさまでガンダム・バルバトスをはじめ大ヒットとなりました。これはもちろん『オルフェンズ』という作品の力が新しいユーザーを呼び込んでくれたというのがあります。その中で、プラモデルとしても世界観をいかに表現していくかという点で、上手くいったのではないかと。開発にとりかかった当初、MSの内部フレームを徹底的に再現したいという思いを持っていました。そして同時に「組み立てやすさ」が大事だということも考えました。再現度を高く、しかしパーツ数はできるだけ抑えて、かつ良く動いてポーズが取れるというのを心がけて開発してきたことが、新しく入ってきてくれたユーザーにもマッチしたんじゃないかなと思います。

——新しいガンブラという感じが、ものすごくしました。

てんい 「異質なガンブラ」という反応も皆さんからいただいています。作り方が今までのガンブラと違う部分もありますので。中のフレームを組み立てた後、外装を被せていくというのは、外観意匠を再現する上で構造上そうせざるを得ない部分なのですが、それが飽きることなく組み立てていただける要因にもなったと思います。「あつ、今腕の骨を組んでるんだな」とか、取り組んでいる

部位が分かりやすく、楽しみながら組み立てていただける構造になっていたのかな、と後になって思いました。

——組み立て順も、エイハブ・リアクターからというのが面白いなと思いました。

てんい フレームの中でも重要な部分、物語のキーになるようなところは最初に組み立てていただきたいなと思っていました。

——物語とリンクしてガンブラを組み立てるのがエンタテインメントになっていました。それに作品が持っている特徴に上手く合致した感じですね。

てんい サンライズさんの方でも意図的にフレームの描写を作品の随所に入れていただいたので、フレームの存在感というのは大きかったですね。それによって「画面の中に出てくるものを作っている感覚」をより盛り上げてくれたと思います。

——整備の時などにフレームが見えたり、描写が積み重なるとガンブラの作り手側も楽しくなってきましたね。

てんい 内部構造などのメカ感、ロボ臭を感じながら作るのと、それらがなく淡々と作るのではやはり違ってくると思います。

——インテリアとして飾ってもバルバトスは存在感がありますよね。

てんい フレームが見えるのは、脆さというか、「細いなあ、壊れちゃわないのかな？」とも感じさせながら、「ああメカニカルだね」とついている雰囲気デザインから表現できている「新しいガンダム」でした。

それを立体として上手く表現できたのではないかと思います。

立体としてカッコ良く
見せるためのアレンジ

——鷲尾（直広）さんがデザインされたバルバトスですが、一見、立体化は大変では？ と思うのですが。

てんい デザイン画をいただいて、それを元に「きつとこうなのではないだろうか？」という想像からまず立体化を始めるのですが、面や線の解釈などを鷲尾さんとも相談しながら進めていきました。

設計原型に僕のイメージを伝えて作ってもらい、それを鷲尾さんに見てもらって修正して、また見てもらい……というのをバルバトスでは4回ぐらい繰り返して、全体のバランスを整えました。画として見たかつこよさと、立体としてのかつこよさでは若干の差異が生じるので、実際に立体物を見ながら話合って修正しました。最初の試作から鷲尾さんや長井（龍雪）監督には「いいね」という反応をいただいて、方向性は合っているかわかったものの、立体としてのかつこよさを出すためにアレンジする部分があるので、それがキャラクター性からかけ離れていないか、見たときのイメージが画と違っていないかなどを、客観的に見ていただいたんです。

——アレンジという点、具体的には？
てんい 細いガンダムなんですけど、実際のモノとして考えたとき、強度の都合上、どうしても一定の太さは必要になるわけです。足首からスネ

にかけてのラインがきれいなデザインなので、そこをもっと細く見せたいけれど、中にフレームがあつて装甲を被せるので、部品の厚みはこれ以上薄くできない。そんな時には、そこを一番細く見せるため、他をポリウムアップさせて対比をつけるなど工夫しています。

——海老川（兼武）さんがデザインされたグレイズなどは？

てんい 海老川さんは面構成がはっきりしたデザインなので立体としては理解しやすいと思います。でも画だけで100%理解できるわけではなく、三次元的な面の捉え方はやはり立体にしてみないと分かりません。デザイナーさんによって、MSのコンセプト、面の構成、線の捉え方が三者三様で、立体化にはすごく気を遣うところです。

また、バルバトスとキマリスは見た目が全然違います。でも、どちらもガンダム・フレームの機体になります。キマリスはガンダム・フレームの上に形部（一平）さんが外装をデザインするという流れから、そこに形部さんの線が加わり、キマリスとかグシオンとかの個性が出てきます。それを立体としてどう表現しようかな、と考えるところです。

また画と立体との埋めがたいギャップを、いかに嘘っぽく見せずに落とし込むかという点は、悩ましいけれど楽しいところではありますね。そこを楽しんでやれたら良いのかなと思います。僕は楽しんでやっています。たね。何とか合わせてやろう、という気持ちに火が点くと、何でもやっ

自分でパーツを組み合わせて遊ぶことが、
自然とプラモデルの遊びの本質に
なっていくことが面白いんです。



1/100ガンダムバルバトス。精密なフレームと装甲を、作中の構造イメージそのままに立体化。

てやろうという気持ちになります。
そしてどうしても合わないところ
が出た場合に、サンライズの企画の
谷口（廣次朗）さんなどに「この部
分に新しいフレーム足しませんか？」
とか相談するわけです（笑）。キマ
リスの1/100では頭部とつま先
などで新しい設定を起こしていただ
き、それをベースに立体化していき
ました。どうあがいても入らないと
きは正直に言って、試作の原型を長
井監督にも見てもらって「仕方ない
よね」と（笑）。

ガンプラ開発の成果を 設定にフィードバック

——ベースのフレームがあつて、そ
れを元にいろんなガンダムが出てく
るのは面白いコンセプトですが、実
際に立体化するとすると、そう上手
くはいかない場合もありますよね。
てんい デザイン的に一辺倒になつ
てしまうので、多様な機体がいの方
が僕は良いと思うんです。そこでど
うしても合わないところはサンライ
ズさんと相談してすり合わせていく
ということが必要ですね。
——ガンダム・グシオンの1/10
0は、リベイクとコンパチなのが驚
きでした。
てんい 最初、『機動戦士ガンダム
00』でガンダムヴァーチェからナド

レが出てくるみたいな関係をイメー
ジしていたのですが、フレームは共
通なんだと。「えっ、こんなに形が
違うのにグシオンの中にフレームが
共通で入るの？」と（笑）。これは
すごく難題だなと思いました。そこ
で、設定でそうなっているのだから、
ともかくグシオンの中にフレームを
入れてみよう、というところから始
めたんです。入れてみると脚の接続
の仕方が違うので、きつとここにス
ペーサーが入るんだとか、頭や腕
の入る位置の違いも何かブロックが
あるんだな、などと考えました。そ
こで形部さんに、グシオンのフロ
ントスカート部分をめくると見える、
太ももがつながって
いるフレームとのス
ペーサーが入ってい
るデザインを追加し
てもらうなど、「こ
ういう風に中にフレ
ームが入っている」
と分かってもらえる
ような整合性はでき
る限り入れていきま
した。苦肉の策とい
うものもありまし
た（笑）。

——設定にフィード
バックがあるという
のは面白いですね。
てんい それもメカ
打ち合わせの段階で
立体物を見ながらや
れるというのが大き
かったと思います。
3D・CADなどの

技術の進化もあって、先週出た直し
の要望を反映して持ってきてくれると
いうのが大きいですね。それによつ
て作品制作の進行スケジュールとガ
ンブラの進行スケジュールをリンク
することで、ぎりぎりまで設定を追
い込むということができました。
——かなりアニメと密接に進められ
たんですね。
てんい 長井監督もプラモデルがお
好きで、立体物を見ながら武器のサ
イズ感などに「これぐらいあった方
が良い」と言っていたので、映像
作り自体にもガンプラが役立ってい
るのはうれしいと思いました（笑）。
てんい最大の誤算!?
メイスを付ければよかった!
——武器といえば、バルバトスの武
器は、最初メイスだけというのはバ
ンダイさん的には大丈夫だったのだ
すか（笑）？
てんい 1/100バルバトスにメ
イスが付属していないのは、再現す
る基本形態を第4形態にしていたの
で、初登場時に装備していた太刀を
メインに考えたためです。さらに砲
身の折りたたみを再現した滑腔砲を
装備させることにしていました。絶
対、皆が好きなのは剣と銃だろうと
他の人も、メイスはあるけれどやは
りロングライフルや剣でしようとい
う（笑）。それで第1話を見た瞬間に「や
られたー」と思いました。「これ
はメイスだ……」と。なんとしてで
もメイスを商品化しなければと思い
ました。
——メイスを自分の手で作った人も

⇒派生機も含めて全編で活躍したグレイズ。なめらかな面構成の装甲もアクションに映える。



⇒シュヴァルベ・グレイズのキットのフライトユニットは、実際にバルバトスに取り付けられれば第3形態の再現にも使える。

いましたね。

てんい あんなにメイスを作る人がいるとは思いませんでした。S N Sとかでみんながメイスを作ってるの知って、悪いことしちゃったなあと思いました。

——最近のガンブラではなかなかない流れですし、かえってよかったのでは？

てんい ガンダムが鈍器で戦うというのが、今までのガンダムのイメージになかったんですね。それが第1話を見て鳥肌が立ちました。1発目のメイスをぶち込んだシーンを見て、なぜこれを見コンテの段階で見抜くことができなかったのか、と悔やみました。

——最近のガンブラはバンダイさんがすべてお膳立てをしてくれている感じだったので、モデラーが自分で作るという流れは素敵です。

てんい その点についてはすごく良い流れだと感じました。プラモデルの本来あるべき姿だとは思いますが、無ければ作る!! ですね。最後の、1/100第6形態のプラモでメイスを入れられたことでバルバトスをトータルで補完できたと思います。しかも最終話の第6形態で刀が出て「ほら、やっぱり刀じゃない!」「言った通りじゃない!」って(笑)。全部回収してくれて、監督ありがたうって感じでしたよ。

——(笑)。そのバルバトスの形態変化についてですが……。

てんい 今までのガンダム作品の中でも、半年の間にあそこまで姿の変わるガンダムはいなかったの、そ

れをちゃんとガンブラでタイミングを合わせて補完していくというのは面白い試みだったと思います。

これによって、バルバトスの姿を変えたい、TVで見たあの状態にしてみたいからグレイズを買ってみよう、というような、そういうユーザーも現れてくれました。作品の随所例えばOPでもバルバトスの姿を変えていつてくれたりと、演出でもファンをゆさぶってもらえたのが大きかったですね。

1カットでも、止め画でもなんでも良いので出してもらえればそれで世界観になるので、大きな力になるんです。再現したくなる、そして翌々週見るとまた姿が変わっている。今度は何だろう……という循環もあったと思います。たとえば、外伝作品『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ 月鋼』のガンダム・アスタロトの左右非対称な外見も、画を見てガンブラとして遊んでもらいたいという思いの表れといえますね。

ユーザーが自分から「遊んでくれる」嬉しい

てんい 『ビルドファイターズ』的なプラモデルの改造ではなく、MSの設定としてカスタムがちゃんと描かれるというのは今までほとんどなかったですね。近いのは『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』でガンダム試作1号機がフルバーニアになるくらいですかね。そのあたりがちゃんと描かれていて、例えばシュヴァルベ・グレイズのブースターを付けたバルバトスが出てくる

前の話で、シュヴァルベがやられた時にブースターが破壊されて宙に浮いている演出がちゃんとされているんですね。

——見ていたファンも、「あれ持つて帰るだろうなあ」とか思いました。

てんい その演出があるだけで描写としてはインパクトがあつて、シュヴァルベをすでに持っていたら、ブースターを外してバルバトスに付けてみたくなりますからね。

——そうしたパーツの付け外しの楽しさが伝わった手応えは？

てんい ありましたね。強引に商品を押しつけるのではなく、見ているファンに自発的にやってみたくさせるという、そういう感じがありました。

——鉄華団は必要に迫られてバルバトスをカスタマイズするわけですが、その気持ちにリンクしますね。

てんい 第2形態の前に、グレイズの緑の肩装甲を付けた第1・5形態みたいなのが1話だけ出てくるのですが、モデラーさんたちはちゃんと再現するんです。そして次に第2形態になると、それに合わせて塗り直すなどして、ちゃんとプラモデルの遊びをしてくれているというのがすごく手応えありましたね。企画段階から劇中の改造と連動しようというのにはあり、とても気持ちよくそれができたと思います。

——『オルフェンズ』のプラモデルを買ったファンの人たちは皆楽しんでる感じが伝わってきます。

てんい S N Sなどを見ていると、新商品が出るとまず普通に組むんですけど、すぐ翌週には他の機体と合

わせた自分だけの機体、オリジナルバルバトスとかオリジナルグレイズなどをどんどん作ってくれていました。それを気軽にやってもらっているのはすごく嬉しいなと思いました。

『ビルドファイターズ』が残してくれた「下地」

——考えてみると『オルフェンズ』の敵はグレイズしかいないですね。

てんい グレイズに始まりグレイズ・アインで終わったというのは、後で気付いたんです。まったく気にはなりません。いつもなら「もっと違う機体」と言っていたと思うんですけど、全然そんな気持ち起きなかったんです。部内での他の人との話題も、バルバトスとその機体との関係性についてが中心でした。

——単純に種類を増やしていくのではなく、機体間の繋がりを演出すると。

てんい 部内で、バルバトスがこんなに姿を変えるなら、その都度商品として出したらいじゃないかという話も出ました。でも僕は断ったんです。それをやっちゃうと面白くないんだと。「組み合わせて遊んでいくことが、自然とプラモデルの遊びの本質になっていくことが面白いんです」と言いました。

今作はそういう発想だったこともあり、「敵がグレイズだけでいいのか?」という話には、まったくならなかったですね。

——ガンブラファンにとっても、そういう作品だという認識があったんでしょうか。

てんい 『オルフェンズ』が恵まれて

この機種の象徴的な武器のメイスを構えるHGガンダムバルバトス。1/100ガンダムバルバトス第6形態で、メイス先端の射出機構まで再現されたのはファンお待ちかねだったはず。



『ガンダムビルドファイターズ』関連以外では久しぶりのリリースとなる武器のオプションセット。劇中再現も楽しい。



いたのは、この前に『ガンダムビルドファイターズ』『ガンダムビルドファイターズ トライ』の2作があったことで、そこでガンプラを通じてカスタムの描写を入れてくれたのが下地になったと思います。『オルフェンズ』も機体をカスタマイズする点では一緒なんですけど、やっている感覚が違うということです。『ビルドファイターズ』はあくまでガンプラをいじっている。それに対して『オルフェンズ』は実際のメカ(MS)をいじっているということなんです。その「メカをいじっている感」が一番出ている要素がフレームなんだと思います。

——フレームが基本になっているわけですね。

てんい 実は『オルフェンズ』のガンプラは、バックパックの接続穴など今までのガンプラとは位置が違います。『ビルドファイターズ』などのバックパックを取り付けようとしても簡単にはできません。僕はそれでいいと思うんです。そうならないくても取り付けられる人は遊んでくれるでしょうし。これはフレーム再現に合わせた穴の位置なので、『オルフェンズ』のガンプラシリーズの中では互換性があります。

でも他のガンプラシリーズと互換させるための穴を、デザインに関係なく開けるとするのは嫌でした。かえって興ざめしてしまうのではないかと。社内では反対の意見もあったのですが、押し切らせてもらいました。

——社内でもいろいろ葛藤があった

みたいですね。古いガンプラファンは、お腹が気になったり。

てんい 「脚細すぎるんじゃないの」とかね(笑)。

フレームにどこまでこだわるかに悩む

——グリムゲルデのキットに表記されているフレーム名は設定上と同じく「ヴァルキュリア・フレーム」ですね。作中では共通フレームの機体が登場しなかったため、商品ではそこまではしないという選択もあったのではないかと思います。……

てんい フレームという設定をガン

プラからもアピールしたかった。商品的な都合で作ってるんじゃないんだ、ガンダムならガンダム・フレーム、グリムゲルデならヴァルキュリア・フレームを使うって。アルキュリア・フレームを使っているんだと、モノを手に入れた時に「もわかってほしかったんだ」ということですね。ガンダム・フレームに匹敵するヴァルキュリア・フレームの機体、他にも商品として出ると嬉しいですね。

てんい フレーム設定といえば、1/144でフレームを感じさせる構造を取入れられるMSと取り入れられないMSをどう分けるかという線引きは悩みました。

——みんな、入れてほしいと期待しますよね。

てんい フレームを入れた方がお金もかかりますし、そのあたりのバランスをすごく大事に考えています。ただ、フルにフレームが入っていないにせよ、フレームが入っていることを感じさせるようにと気にかけて作っています。今までフレームというところ、ムーバブル・フレームなどの設定はあったのですが、そこに強く焦点が当たって描写されることはありませんでした。『オルフェンズ』では作品内でのフレームの見せ方、そしてガンプラとしてのフレームの見え方が気持ちよくつながることが大事だと思っていました。

——最終話でバルバトスの肩装甲がパージされてフレームが見えたというシーンも、印象的な「見せ方」でした。

てんい フレームを意識して開発してこなければ、そのシーンの再現はできなかったかもしれません。でもこのバルバトスの作りだったら、第6形態を買ってアーマーを外せば場面再現が可能ですよね。作品の演出と商品の作りがマッチしてるんだなということですね。

第2期に向けて今後の商品展開は……?

——グレイズ・アインは驚くほどの反響でした。

てんい キャラクター性も強くて、さすが長井監督だと思いましたね。大きな機体ですし、1/100などが出たらすごそうです(笑)。

てんい もしかするとですが、出せるタイミングはまだあるかもしれませんね。

てんい モビルワーカーもすごく反響があって、セットにするのもいいなと思ったんですが、まだオプションセットも全部やりきれいでないから。今はなるべく色々出してあげたいかなと思います。

——バルバトスですが、MGはどうなるんだろう、というのを気にしているファンも多いですね。1/144のフレーム構造などを見ると期待は膨らみます。

てんい MGはできると思うんですけども出すタイミングが難しいかもというところ。社内でもバルバトスのMGの話題は会議で上がるんですが、僕としてはまだ、という感じなんです。1/100のバルバトスを楽しみきってもらった後でいいかな、という感じです。

——第2期はこれからですし、まだまだ楽しめる形ですね。それにガンダムエクシアやストライクフリーダムのような、完結しても後々まで残っていくガンダムというのがあるじゃないですか。バルバトスもそうやっていく雰囲気があると思います。

てんい MGでいかに設定などを深掘りしてやろうかなというのは、今から楽しみです。いろいろ考えているのですが、まあこれからというところ。できれば第2期が終わってバルバトスの活躍が全部分かった後で考えたいですね。

——その第2期の抱負などは。

てんい 引き続きプラモデルとして楽しめるものを用意するということ。は言い切れるので、楽しみにしてください。

INTERVIEW TATSUYUKI NAGAI

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』監督

長井龍雪インタビュー



激震のエドモントンでの決戦を乗り越え、鉄華団は彼らにとって大きな仕事を成し遂げた。

果たして第2期で彼らを待つ運命とは？ ここでは長井龍雪監督にご登場いただき、

本作の成立背景からメカニック、世界観のことを含めて語っていただいた。

「グレートメカニックG 2016SUMMER」掲載のインタビューを加筆、再構成したものです。

少年兵という言葉が 企画の発端になった

「『ガンダム』を作る上で、どんなことが『オルフェンズ』へのきっかけになりましたか？」

長井 まず「『ガンダム』って何だろう？」ということから考えはじめました。「機動戦士ガンダム」は、戦争やモビルスーツ（MS）、そして少年が主人公で戦いに巻き込まれること、そしてロードムービー的な魅力がありますよね。そうした要素を現代の感覚で描くとうなるのかなと。

昔は少年が戦争をすることって驚くことでしたけど、現代は少年兵って普通ですよ。戦わざるを得なくなった子どもたち、彼らってなんだろうと。ベースはそういった部分からの発想です。

——一方で現代では「戦争？ 何それ？」みたいな感覚もあります。

長井 そうですね。まず大規模戦争っていうのは、枠組みがよく分からなくなっていると感じます。現代の感覚からすると、地球連邦とジオン公国といった二極の戦いって、あまりリアルに見せられるイメージが湧かなかつたんです。最初にキャラクターを決めた時点で、彼らが生きる世界

はどんな情勢なんだろうと考えたとき、ちよつと大規模戦争はしっくりきませんでした。とりあえずわかりやすさを前提に敵勢力は1つにし、現在のようない地域紛争的な形に落ち着きました。

——現代の情勢を意識せざるを得ない部分はありますか？

長井 難しい部分ですね。ロボットものにどこまでリアリティが必要なのか、という話になるんでしょうけど。「オルフェンズ」では、ファンの方がある程度納得してくれるさじ加減を考慮して設定に落とし込みました。もともと設定の果たす役割は、そのためにあると思いますので。

——『ガンダム』はテーマとして戦争から離れられない部分はありますが、その点に関しては？

長井 それこそ『機動戦士ガンダム00』は、「戦争の意味とは？」という部分からアプローチをされていますし、これだけ長いシリーズですから、戦争への疑問はいろんな形で触られています。その中で『オルフェンズ』では、戦争というより「この世界に戦闘行為はある」ということを前提として、その中で「キャラクターがどんな行動をとるのか？」という部分を主軸にしました。

——たしかにこれまでの『ガンダム』とは、趣が異なる感じがしますね。

長井 完全に外様の自分が、あそこまで自由にやらせてもらっているのは、「何か違うことをやってほしい」という意図が若干あったと思うんです。それこそ最初に小川（正和）プロデューサーと2人で企画を始めた

とき、サンライズの方々には「機動武闘伝Gガンダム」ぐらい踏み込んでもいい」ということも言われましたし、主人公は女の子でもOKという感じでした。女の子を主人公にするかどうかというところは置いておくとして、「なるほど、そこまで変えてほしいのか」という空気はありましたね。さすがにそこまでは踏み切れませんでしたけど。

『ガンダム』であることで 課せられるもの

——『ガンダム』とロボットアニメを作るのは違うことですか？

長井 まず『ガンダム』という名前が付くと、ロボットやそのロボットを必要とする世界観を説明する必然性はかなり省けます。本当にオリジナルタイトルのロボットアニメなら、ロボットがどうして必要で、どんな存在なのかを細かく描かないといけません。ですが『ガンダム』という名前が付いたとき、ある程度はすっ飛ばして描くことができますからね。そうした描写に尺をとらなくて済むので、キャラクターに集約する話はやりやすいと感じます。

——『ガンダム』はきちんと設定が決まっています、それに正確に則って作っているんだ！という認識が根強い側面もあって、なかなか難しいですね。

長井 ただ『ガンダム』の場合は、「これはガンダムであるために必須」「逆にこのあたりは遊びの幅がある」というフレミングがあります。そのノウハウはサンライズさんが蓄積さ

れているので、自分たちはただそれに沿って進めればいいわけです。たとえばミノフスキー粒子のかわりはどうするか、動力源はなにかといった具合に、置き換え作業に近い形になりますね。

——ただ『オルフェンズ』は、そのまま『機動戦士ガンダム』のフォロワーになっていないのが面白いですね。

長井 ファンの皆さんの反応までを含めて形になっているのが、伝統芸能としての『ガンダム』ではあるんですが、だからこそ、なるべくパターンに陥らないように、とは思っています。

——仮面の男もただのライバルではないという立ち位置です。



『オルフェンズ』では、戦争というより

「この世界に戦闘行為はある」ということを前提として、

その中で「キャラクターがどんな行動をとるのか？」を主軸にしました。

長井 第1期のマクギリスは、それほど重くない仮面キャラクターというイメージで作っていましたが、だからすぐ正体をばらしますし。彼の生い立ちに関しては第2期でもっと描けると思います。

——一方でとても『ガンダム』を拾っている部分がありますね。

長井 拾っているというより、根っこの部分に染み付いているものですかね。面白い展開を考えたら、「もう『ガンダム』でやってました」というパターンがあまりにも多いんです。少年兵と敵のベテランパイロットなんて、アムロとランバ・ラルでとっくにやっていますから。古典の域に達しているのです、そこを踏まな

いしていくのは本当に難しいです。——そのバランスは難しいところではないでしょうか。

長井 『機動戦士ガンダム』で面白かったことは、当然意識しているんですよ。たとえば大人の描き方にしてもそうですけど、富野（由悠季）さんは圧倒的じゃないですか。結局、そこまで行けないのは人生経験なのかと悩んでしまいますね（笑）。僕たちもそうありたいとは思っているんですが、難しいですね。セリフ一つとっても非常に力が強いし、あらゆる言霊力が強すぎるんです。もう当時の富野さんの年齢を超えているはずなんですけどね（笑）。

300年前の大戦の影響で 技術が巻き戻った世界

——世界観で構築していく中で、どんなことに気をつけましたか？



長井 企画を進めているうちに、「未来って何だろう？」という気持ちになって。それもあって、約300年前に大きな戦争があり、若干巻き戻っている世界ということが思い浮かびました。暮らしはそれほど現在と変化はなく、スーツを着ている人はスーツを着ているだろうと。そういうことをちょっとずつ積み重ねて、世界観を作ったという感じですね。

——現代でSFを描くのは、どの程度までやればいいか難しいですよな。
長井 完全に新しいデザインって、とても難しい時代です。昔ならばびったりしたスーツを着ている人が出てくると、それだけで未来っぽいつて思えていたんです。でも、今は現実

のほうが進んでしまっている部分があります。また結局世界観一個に時間をかけて考えても、期待したほどの効果は得られないんですよ。TVシリーズという制約のある中で、どこまでやるのかという点も考えなければいけません。だからこそ、ある程度作中の技術力などを古く戻しているんです。

——ちょっと細かい部分まで気にするという時代になっていますね。

長井 たとえば廃墟を描いたとしても、今は「どういう廃墟なのか？」と、視聴者が求めるような時代です。それに応えるにはゼロから作るのは相当大変です。だからこそ取材に行つて、ある程度元から存在するものを利用してやるんです。そうすると納得しちゃうんですね。まあエドモントンは、ちよつとやりすぎたかなと思いましたが。

——サンライズさんによると、エドモントンの地元紙にも取り上げられたらしいですよ。

長井 ……本当ですか。まいりましたね（笑）。

——（笑）。火星をスタート地点にしたのはなぜでしょうか？

長井 特定の地域色を付けたくなかったためです。地球の地方を特定してしまうと、その場所の文化圏がどうしても前面に出てしまいますから。日本や欧州から始まってしまうと、そういうイメージが最後まで集約されてしまうんです。それは外したところから始めてみたいという気持ちでした。やるなら大きく外したところ

からやらないと、逆に効果は薄いなと思いました。

最初は木星から始めるつもりだったんです。僕はZ世代なので、木星に対する信仰が非常に強くありまして（笑）。「木星帰りは特別」という気持ちがあつて、できればやりたかつたんですけどね。ただ、「遠すぎる」という意見と、結局は住めないということから見送りになりました。「大地に根ざしている」という雰囲気にしたかったことも、火星にした理由ですね。

MSの性能よりも パイロットの技量

——三日月という主人公はある意味作品を象徴するような存在ですね。その構築にはどんなことをイメージされたのでしょうか？

長井 これまで現代劇が多かったこともあって、戦闘ものであるならこういうキャラクターを描いてみたいと思っていました。言ってしまうと天才キャラクターをやりたいという感じだったんですが、自分の天才像ってすごくステロタイプで、逆に最近の流行りっぽいかもしれません。三日月という人間は少年兵ではありませんけど、そこに意味を求めないといえますか……。ただ「彼らはこういう人たちなんです」ということだけを提示して、どこまでやれるかを模索している最中という感じです。別に三日月や鉄華団をいい人に描こうとしているつもりはありませんし、正直どう思われてもいいぐらいの気持ちではあります。たとえば最後のあの姿になったアインを見ても、三

富野由悠季さんの洗礼を受けていると、
「まだ全然緩い」という気分にはなりません。

日月は「頑張ったじゃん」ぐらいにしか思わず、憐れみとか同情とかはしないでしょう。そういう意味では、三日月や鉄華団の他のキャラクターたちもあまり悩まないから、作っている側の僕らも悩まない、ブレないという感覚はありますね。

——見る側ではハードな作品という印象もあるようですが。

長井 最初は深夜帯で放送するという話もあって、そういう意識でやっていたのもあったと思います。まさか日曜の5時とは思ってもいませんでした。まあ「言うほどハードかな？」という気持ちもあります。富野さんの洗礼を受けていると、「まだ全然緩い」という気分にはなりません。小さな時からそんな感覚を植え付けられている身としては、「何を言っているんですか。『ガンダム』ですよ、これは」と思ってしまうんです。どこまでできたかはわかりませんが、過酷なことをキャラクターにやらせている以上、過酷に見えてもらわないと、見ている方にも伝わりませんからね。そこは難しいところですよ。

——第1期の最終回も実はあまりいいことはなかったですよ。

長井 1つもいいことないですよ。でも「いいことがあった風に見える」という形で見せていますから。

——作品の舞台であるP・D・（ポスト・ディザスター）のMSとは、どんな存在にしようと思いましたが？
長井 この世界の中で圧倒的に強い存在にしようと考えました。そこはもう単純に、「MSはMSでしか倒せない」ということです。モビルワ

ーカーを出したのも、そのセリフを言わせるためです。先ほど言ったように、『ガンダム』シリーズ自体が増えて、MSが出てくるのは常態化していることのメリットはあるんですけど、せめて「なんで強いのか」という部分はもう一度考えてもいいのではないかと。あとはパイロットによって強さが変わるという部分も描きたいと思っていました。

——それは面白いアプローチですね。
長井 いえいえ、「MSは性能じゃない」ということは、『機動戦士ガンダム』のころから、ずっと描かれていることじゃないですか。「MSは乗り手なんだよ」という部分を

押したい気持ちが強かったですね。ちよつと原点に立ち返ってみようと思ったんです。

——MSよりもキャラクターの技量が大事というわけですね。

長井 結局、すごいのはアムロだと思っんです。そもそもMSの強さって、「何をもって強いのか」って、誰もわからないですよ。パワーなのか、装甲なのか。それこそ『ガンダム』を見てきたからこそ積み重なってきた疑問を、納得できる形で落とし込んでいこうと思いました。

シリーズの過去の描写からやるべきことを導き出す



——MSを描くということについては、どんなことが難しいと感じましたか？

長井 メカニカル描写って『機動戦士ガンダム』でも非常によく表現されていますが、やっぱり難しいんです。結局、あれほど巨大な兵器を「どうやって整備するのか？」という疑問は、メカものだとどうしても付きまといまいます。今回も周囲の物の置き方や、説得力の増し方という点については、デザイナーさんに協力していただいて気を使いました。ただ、それが完全にできたかは難しいところですよ。

——どこまで求めるかというのもありますよね。

長井 まあ最終的に「逃げられる部分は逃がしちゃえ」ということで、画面から外しちゃってますね。それこそ「肩アーマーを外す」という工程にしたって、「あんなに重くてデカイ物をどうやって外すんだ？」って思ってしまう。かといって、そこにちゃんと理屈を作って描いても、微妙な効果しか得られないこともあるんです。「真正面からぶつかっていないじゃないか」とも言えるんですけど、逆にやっつけていくほど嘘の割合が増していく側面もありますからね。そのさじ加減も悩みどころでした。

——何気ない1カットだったり、背景にちよつとだけ写っているだけでも、ファンの印象に残ったりしますからね。

長井 そうですね。メカは特に細かいことの積み重ねが刺さるので。そ

それこそ単純に「物と物とがぶつかり合う気持ち良さ」

という点を描きたいなと思いました。

うやってリアリティを出すしかありませんからね。

——これは色々なところで話題になっていますが、ビームも爆発もない『ガンダム』というのは驚きました。これはどのような理由からスタートしたのでしょうか？

長井 まず殴りつける画が見たい、という気持ちがありました。それこそ単純に「物と物がぶつかり合う気持ちよさ」という点を描きたいなと。バルバトスの武器を、メイスにしたのもそのためです。とても痛そう感じになってよかったなと思っています。それこそバンダイさんは、メイスがメイン武器になるとは本当に思っていなかったらしくて。

一応、太刀も鷲尾さんにデザインしていただいたので、そちらがメインと思われていたようです。「いやいや、こちらですよ」と。メイスは、今までの『ガンダム』と違うということを出せるデザインだと思います。最後は太刀でしたけど、「殴りつける画が見たい」という部分は、ブレずにやっておこうと思ったんです。——ビームの可能性も考えられましかか？

長井 ビームって扱いが難しいですよ。そもそも「ビームってなに？」「レーザーじゃないの？」という疑問が自分の中で解消しなかったんです。これまでシリーズの中では色々設定されていましたが、個人的に納得がいくところまで持って行けず。なにせ歴代の『ガンダム』シリーズですと表現されてきたものですから、それを踏んでいけばファンの方



もイメージしやすいことは十分理解しています。とはいえ同時期に『機動戦士ガンダムUC』もありましたし、それこそ宇宙世紀を題材にしたあちらよりもすごいビームの表現は難しいですし、同じビームを題材にするなら『オルフェンズ』らしい戦闘を模索しようかな、と。

——取り組みとしては大きな挑戦ですね。
長井 最初は「いけるところまではビームなしで頑張ろう」という話だったんです。本当にダメなら、「ビームも出さざるをえない」という感じで。それぐらいの幅は残していました。最終的に作画さんやスタッフ

のみなさんの力でやりきれたので、本当によかったです。

——何ごとにも疑問をもって検証されている点が興味深いです。

長井 それこそMSの強度やビームのことも含めて、どうしても疑問を持つてしまうんです。ですから今回は制約を設けたというより、悩む要素を外していったらこういう形になったということですね。

疑問を持つことがMS像を構築した

——MSの要素としては、フレームを設定して実際に劇中に取り入れたのも『ガンダム』では初めてになり

ますね。

長井 ビームがない場合、「壊した状態を見せる」ダメージ表現が必要になるので、フレームを設定したんです。昔の『ガンダム』で、透明な装甲から内部構造が見えるプラモデルってあったでしょう？ 中には謎のパーツもあったりして、当時「これは……なんだろう？」って（笑）。結局後々設定を考えたり、その都度壊れ設定を描かなければならないのなら、最初から決めてしまおうと。

——とはいえメカデザイナーの選定にもフレームの要素は影響を与えますよね。コンペでは、どんなオーダーを出しましたか？

長井 発注に関しては、フレームがあることと、エイハイブ・リアクターという動力があることだけを決めて、あとは世界観はこのような形で、すというイメージをお伝えしました。たくさんのデザイナーさんに参加していただいて、ヒロイックなものから重機能的なものまで、本当に様々な案がありました。その中から、外観的には鷲尾（直広）さんのデザインがバルバトスの外見の原型になって、篠原（保）さんのデザインがフレーム構造的にはとてもイメージしやすい形でしたので、こちらがフレームデザインの基となっています。

——エイハイブ・リアクターは、なぜ『エイハブ』なのでしょうか？

長井 ご想像のとおり、エイハブ船長からです。単純に巨大なものと戦う人たちという意味を込めて付けていますね。

——コンペには、どんなことを期待

フレームがガンダムであればガンダムなんです。

グシオンでは、端的にその意図を見せられていると思います。

されましたか？

長井 全部外した時のカッコよさでしようか。多くのロボットもの、メカものって、パワーアップしていくと武器や装甲などが増えて行くでしょ？ それもカッコ良いのですが、そうではなく、最後に全部外したときが一番カッコいいということを期待していました。最終的には好みですけどね。

——鷲尾さんのラフデザインは、わりとスタンダードなガンダムという印象でした。

長井 そうですね。結局、ある程度ガンダムに見えなきゃダメだなと(笑)。——ラフデザインからは、かなりスリムになっていきました。

長井 フレームと組み合わせる段階でだいぶ変わりました。でもバツと見、ガンダムに見える。それだけ「ガンダム」というものを構成する記号が強いのだと思います。ただ、最初とはとにかく「腹がない、腹がない」って言われましたね。個人的に腰の細いのが好きということもあって、あのような形になりました。

越えられない ネーミングの壁

——名称に関してはいかがでしょう？ 特にガンダムが『ソロモンの悪魔』の名前になっているのも気になるのですが。

長井 名前に関しては最終的には苦肉の策です(笑)。とりあえず名前の系統だけは先に決めて、あとはそれに当てはめていくという感じでした。幸い、バルバトスはキャラクタ

ーも相まって、イメージに合っていたと思います。またギラルホルンは北欧神話の系統ですね。グレイズもラーズグリーズという名前から、ラーズをとってグレイズになっていますね。

——とはいえ、とてもしっくりきませんね。

長井 ちょうど名前を考えていたとき、『00』が天使の名前だったというのを失念していた。かぶらなくてよかったですね。岡田(鷹里)さんが入ってくるまでが長かったのですが、ひたすら自分が名前を考えている時間が長かったんですよ。ですから1個決まったら、あとは悩まないで決められる系統でいこうと。デザイナーさんにも、「どうぞ好きな名前を選んでください」という感じでした。

——(笑)。わりとあっさりですね。**長井** 悪魔でやるって決めていれば、あとでガンダムが増えても悩みませんから(笑)。それこそ数百体のガンダムの名前がある中で、新しい名前を考えるのは相当難しいです。そもそも富野さんが作られた語感って、本当に素晴らしいと思ったんです。

『機動戦士ガンダム』や『機動戦士Zガンダム』のMSたちの語感のよさってわからないですからね。今からあれに並べって言われても不可能ですよ(笑)。結局、富野さんの雰囲気(笑)を外していくと、「それカッコいいの？」という名前になってしまいがちなんです。それなら系統だけ決めて、枠組みの中から名付けたほうがよかったです。

——驚いたのはガンダム・グシオン



もガンダムということでした。

長井 フレームがガンダムであればガンダムなんです。今回、ガンダムであることの理由は、ガンダム・フレームを採用しているということにつきましますね。グシオンでは、端的にその意図を見せられていると思います。形部さんに「グシオンもガンダムでいいんですか？」って聞かれた時は、「中身がガンダムなので勿論です！」と胸を張って答えました。でも、結局フレームはスペーサーをかまさないという幅があったという(笑)。これぐらい幅があるものなんですよ、とわかってもらうには、いいことだったのではないかなと思います。

——バルバトスが第6形態まで登場

することをはじめ、キマリスやグシオンも複数の形態が登場しますが、どのような意図をお持ちでしたか？
長井 単純にガンダムの種類を増やすのは怖いなと思っていて、機体数を抑えることを周囲に了承してもらったために、「姿が変わる」という案でお願いしました。第6形態はもうちょっと前倒しで出せたらと思っていました。最終話一步手前になってしまったのは残念でした。本当は換装シーンも描きたかったんですけど、尺の都合で難しかったです。こういったシーンのさじ加減は本当に難しいです。

——手描きアニメでは、かなり挑戦ですよ。

長井 『ガンダム』は作画でメカを動かすことが大前提ですから、そういう意味では作画上の制約と、デザイナーさんのがんばりの間に挟まれて、胃が痛い感じでしたが(笑)。本当に作画のみなさんに足を向けて寝られませぬ。

世界の基準となる スタンダードなMS

——一方でグレイズは、あの世界の今を象徴する機体だと思っています。オーダーに際しては、どんなことを期待されましたか？

長井 スタンダードに見えるMSですね。先に鷲尾さんにガンダムをデザインしていただいて、それと対をなすMSという形で海老川さんをお願いしました。ガンダムが約300年前を代表するMSである一方、グレイズは現代の基準になるようなM

面白さって、一瞬でもいいと思うんです。

結局、その積み重ねが、

全体の面白さにつながっていくと思っていますから。



Sです。イメージとしては、パーツ構成が美しく、何色にしても似合うところも意識しました。

——敵MSは、基本グレイズのみで構成されていたのもいいですね。

長井 それこそ第1期は基本的にグレイズで全部やろうという意図でしたからね。それほどデザイン強度が高かったんだと思いますよ。シルエットが美しいロボットは、何度見てもいいものですから。しかもシンブルでありながら、グレイズ・アインのような形になっても、ちゃんとグレイズの枠の中に入ってくれています。

——確かにとても違和感がなく受け止められます。

長井 ここ最近の『ガンダム』作品で、メインメカデザイナーを担当している海老川（兼武）さんが手がけたことも大きいと思います。ファンの方も『ガンダム』作品のラインだと認識しやすいと思いますから。グレイズがあるからこそ、他の変わったデザインも思い切ったことができると言われるかもしれませんが、色と武装は変わっていますしね。

——長井監督はデザインのギミックをとてと拾ってくれる、ということですね、ファンとしてもうれしいですね。

長井 ギミックに関しては、デザイナーさんの意図をなるべく見せたいと思っていますし、その部分を見せたほうがカッコいいですからね。グレイズでいえば、カメラのギミックを見たときに、絶対これ使おうってキャラクター性が強いですし、これはおいしいなあと思ったんですよ。まだ使い切れていないものもいくつかあるんですよ。それこそ第1期で活躍しきれなかったメカも、第2期でフォローできればと思っています。もちろん新型も出ます。

——ちよつと気になるのが流星号というネーミングなのですが……。

長井 流星号は最初、昭弘用につけたMSの名前だったんです。もともとグレイズは量産機ですから、他と差別化したいという意図でした。昭弘が実はMSに恥ずかしい名前を付けることを、ムツとした顔で考えている……というイメージで。でも彼はあつという間に乗り換えてしまったので、「流星号の名前が使えない！」

——と思ったんですけど、シノがちゃんと受け継いでくれました。「ああ、シノがいたじゃん！」って。目のマークはノリですね（笑）。シノだとマーク入れたりするだろうな、と。OVA作品みたいにマークでいっぱい……というのはTVシリーズでは絶対に無理ですから、可能な限り作画の負担を抑えた形で考えました。

——ネーミングといえば、クタン参型は、もともと『快速くん2号』という名前にしたいと監督がおっしゃっていたとのことですが。

長井 快速くん、いいなと思ったんですけどね。反対されてしまいました（笑）。

イメージの積み重ねが 作品の面白さにつながる

——新しい世界観で『ガンダム』を作るとき、どこまでやれば『ガンダム』になると思っていましたか？

長井 最初に『ガンダム』であるべきものはこれとこれ」と押さえておけば、あとは何をやっても大丈夫だとは思っていました。その点は懐の深いシリーズだとは思いますが。正直に言えば『Gガンダム』がある段階で今さら何を言わんや」という気持ちがあります。そして『Vガンダム』という作品が、どんなものでも呑み込んでくれますからね。いつか『オルフェンズ』も、富野さんの黒歴史の1つにしてもええたらいいなっていう気分なんです。あの中ので過去映像の1コマにでも入れてもらえれば本望です。

——『ガンダム』という枠の中で十分に面白い作品を作る、というのはファンとしても理想ですね。

長井 もちろん作品を作る以上、面白くなければ組上にも上がらないという意識は当然持っています。「面白いて何だ、どういことなんだ」って、それこそアニメを作っているみなさんが呪いのように考えている言葉だと思いたいです。そこだけを考えて、あとは『ガンダム』というフレーミングさえしっかりしていれば、いけるだろうなと。

——『ガンダム』という点以上に、『オルフェンズ』として面白かったなと感じます。

長井 それこそ面白さって、一瞬でもいいと思うんです。もちろん、全体を通して面白ければベストなんですけど、1シーンを面白く思ってもらえるだけでもいいと思っています。結局、その積み重ねが、全体の面白さにつながっていくと思っていますから。

第1話のガンダム・バルバトスがメイスでぶったたくというファーストイメージ、とにかくそこから始まりました。そこからどんどん積み重ねて、第1期はああいう形になりました、という感じですね。

——第2期の情報が徐々に明らかになってきました。MSや設定的にも本作の今後が気になりますね。

長井 第2期ではバルバトスもパワーアップしますし、MSもたくさん登場します。第1期では描けなかった設定面にも触れていきたいと思っていますので、ぜひご期待ください。

2016年10月2日より毎週日曜午後5時～
MBS/TBS系列
全国28局ネットにて放送開始

鉄血のオルフェンズ

機動戦士ガンダム



『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』 第2期

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ メカニック&ワールド

2016年7月29日 初版発行

編集 有限会社オフィスJ.B
旭和則(双葉社)
構成・執筆 H2R
執筆 星★響介
南波健一郎
表紙イラスト 森下直親
デザイン 岡本浩樹(water_planet)
協力・監修 株式会社サンライズ

編集人 二之宮隆
発行人 稲垣潔
発行所 株式会社双葉社
〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
☎ 03-5261-4818(営業)
☎ 03-5261-4869(編集)
<http://www.futabasha.co.jp/>
(双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます)

印刷所 三晃印刷株式会社

©創通・サンライズ・MBS ©2016 FUTABASHA
Printed in Japan

※落丁・乱丁の場合は送料双葉社負担でお取り替えいたします。
「製作部」あてにお送りください。ただし、古書店で購入したもの
についてはお取り替えできません。☎03-5261-4822(製作部)
※本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製・転載は
著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行業者
等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人
や家庭内での利用でも著作権法違反です。

グレートメカニック&関連書籍シリーズ

Mobile Suit
Gundam UC Mechanic&World

好評
発売中!

ep 1-3 ep 4-6 ep 7

グレートメカニクススペシャル
機動戦士ガンダムUC メカニック&ワールドシリーズ

A4判カバー付 定価各1,600円+税

Mobile Suit
Gundam Build Fighters

Gunpla Mechanics & Animation Art Work

グレートメカニクススペシャル
ガンダムビルドファイターズ
ガンプラメカニクス&
アニメーション・アートワーク

A4判カバー付 定価2,000円+税

好評
発売中!

グレートメカニックG

グレートメカニックGシリーズ

A4サイズ 定価1,000円+税

好評
発売中!

2016 SUMMER Great Mechanics!

鉄血のオルフェンズ

グレートメカニクススペシャル
モビルスーツ全集

B5判カバー付 定価1,200円～1,400円+税

好評
発売中!

GM BOOK AMPHIBIOUS MOBILE SUIT ZAKU

水陸両用モビルスーツBOOK

NEW TYPE MOBILE SUIT TRANSFORMABLE TYPE MS/MA

二專用機本 NT専用機本 可変MS/MA本

機動戦士ガンダム
**鉄血の
オルフェンズ**
メカニック &
ワールド

© 創通・サンライズ・MBS



機動戦士ガンダム
**鉄血の
オルフェンズ**
メカニック &
ワールド

©創通・サンライズ・MBS



定価： 本体1900円 + 税

雑誌 63982-71 Printed in Japan ©Futabasha 2016

ISBN978-4-575-46495-5
C9476 ¥1900E



9784575464955



1929476019004